TVゲーム総合情報誌
毎週木曜日発売
2014 3/27
No.1319
特別定価 420YEN



ファミ通

未知の絶望に心躍る！『DARK SOULS II（ダークソウルII）』発売！
◎"助言"を心に刻め！ ファミ通流冒険の手引き
◎本作が目指したもの。込めた想い──開発者インタビュー
◎編集者は何を感じた？ 最速プレイインプレッション
◎魅力凝縮！『DARK SOULS II』16ページ冊子付録

新作始動！ 情報解禁!!
英雄伝説 閃の軌跡II（センノキセキII）

クリエイターインタビュー連載最終回
スクウェア・エニックス 野村哲也氏

特集
PS4意識調査
ユーザー満足度は？ 期待の声、不満の声は？
PS4ユーザーへの緊急アンケート結果発表！

発売直前総力特集
戦国無双4
空前の爽快感、紡がれる戦国ドラマ！



『MGS』は新たなステージへ。進化を解説する発売直前特集！
メタルギア ソリッドV グラウンド・ゼロズ
特別対談
小島秀夫 × 万城目 学

◎報道特集
ゲーム実況の"いま"と"これから"

任天堂新作特集
マリオカート8
ファミコンリミックス1+2 ほか

《4号連続プレゼント企画》
大好評！ 人気10タイトル＆攻略本が当たる!!

アイテム充実！ 今週のDLC付録
ソウル・サクリファイス デルタ
基礎体力が増加！ ファミ通独占「キツネの刻印」
モンスターハンター フロンティアG
リーチが長い！ ハンマー「ストレイフI【紫】」
ファンタシースターオンライン2
＊アンジュハープ（武器迷彩:バレットボウ）
トライブースト+50%×1 FUN500獲得チケット×1
ファミ通のデジタル付録
ファミ通×「メタルギア」
新川洋司氏表紙コレクション＆歴史がわかる特集まとめ

※付録各コードの有効期限は、最短のもので2014年6月13日まで。各コード1個につき入力は1回のみ有効。『ファンタシースターオンライン2』のDLC特典は、本誌2013年8月1日号付属の特典と同様のものです。『モンスターハンター フロンティアG』のDLC特典は、『カプ本Vol.6』（2013年9月24日発売/カプコン）付属の特典と同様のものです。ファミ通のデジタル付録は、「BOOK☆WALKER」でダウンロードできます。

平成26年3月13日発行・発売（毎週1回木曜日発行・発売）第29巻 第13号 通巻1319号 平成12年5月31日第三種郵便物承認

GRASSHOPPER MANUFACTURE

1 サーバープログラマー

主な業務内容
- オンラインゲームのシステム設計
- サーバサイドプログラミング
- Webサーバ、データベースなどのサーバ設計、構築
- サーバパフォーマンスチューニング

付随する業務内容
- 運用、サポートツールの設計、開発
- Webサービスの設計、開発
- 社内インフラ構築、整備

応募資格
- PHPによるサーバプログラム開発経験
- Webサーバ、データベースサーバの設計、構築、運用経験
- サーバパフォーマンスチューニング経験
- Linux環境での開発経験
- 大規模なオンラインゲーム開発に高い意欲のある方
- 協調性のある方

優遇条件
- オンラインゲーム開発経験
- コンソールゲーム機でのゲーム開発経験
- Perl, Python, C/C++,C# によるプログラミング経験
- Webサービス設計・構築・保守の実務経験
- 英語力

応募に必要なもの
- 作品経歴書(ゲームに限らず)

2 ネットワークプログラマー

主な業務内容
- オンラインゲームのシステム設計、ネットワークプログラミング

付随する業務内容
- データベース設計、構築
- 運用、サポートツールの設計、開発

応募資格
- リアルタイム性の高いオンラインゲーム開発経験
- C/C++ によるプログラム開発経験
- コンソールゲーム機でのオンラインゲーム開発経験
- タイトルリリース経験
- 大規模なオンラインゲーム開発に高い意欲のある方
- 協調性のある方

優遇条件
- オンラインゲーム開発経験
- モバイル系オンラインソフトウェア開発経験
- Linux 環境での開発経験
- サーバサイドプログラム開発経験
- データベース設計構築経験
- Webサービス設計・構築・保守の実務経験
- 英語力

応募に必要なもの
- 作品経歴書(ゲームに限らず)

3 ゲームプログラマー

主な業務内容
- ゲームプログラミング全般

付随する業務内容
- ツール設計、開発

応募資格
- コンソールゲーム機でのゲーム開発経験
- C/C++ によるプログラム開発経験
- タイトルリリース経験
- ゲームの面白さを追求する意欲のある方
- 協調性のある方

優遇条件
- リードプログラマ経験
- ツール設計、開発経験
- オンラインゲーム開発経験
- Linux環境での開発経験
- サーバサイドプログラム開発経験
- 英語力

応募に必要なもの
- 作品経歴書(ゲームに限らず)



待遇

雇用形態：正社員又は契約社員、もしくは業務委託
勤務時間：10：00〜18：00(実働7時間)
休日休暇：週休2日制(土・日)、祝日、年次有給休暇、年末年始、特別休暇(夏期休暇6日/年)、誕生日休暇、慶弔休暇、育児休暇、介護休暇
給与：年棒制※前職を考慮し当社基準により決定
福利厚生他：交通費支給(上限10万円まで/月)、健康保険(関東 IT ソフトウェア健康保険組合)、厚生年金、雇用保険、労災、慶弔見舞金、社内マッサージルーム(国家資格を持つ 指圧マッサージ師)
勤務地：千代田区丸の内(JR「東京」駅 京葉線2番口 徒歩1分 / JR「有楽町」駅 京橋口 徒歩1分 / 「有楽町」「日比谷」「二重橋前」駅 D9出口 徒歩1分 / 「銀座一丁目」駅 1出口 徒歩2分 / 「銀座」駅 C9出口 徒歩4分 / 「京橋」駅 3番出口 徒歩5分)

応募宛先 ›››

郵送

100-0005 東京都千代田区丸の内3丁目8番1号 住友不動産丸の内ビル1階
株式会社グラスホッパー・マニファクチュア 採用係

グラスホッパー・マニファクチュア、次世代機向けタイトル開発スタッフ募集 募集 募集 募集

ガンホー × グラスホッパー・マニュファクチュア新規タイトル
及び今後の次世代機への開発力の強化に伴い、
グラスホッパー・マニファクチュアでは
プログラマー、デザイナー他、即戦力となる新スタッフを募集しています。

4 CG デザイナー キャラクターアーティスト

主な業務内容
- ゲームコンテンツのCGデザイン開発業務
- 人物、モンスター、武器等の3Dキャラクターに関するモデルの制作
- 3Dキャラクター全般のスキニング、ジョイント作成、Rigシステムのセットアップ作業
- 外注モデルのクオリティ、スケジュール管理

付随する業務内容
- PR用3Dモデルキャラクターのポージング、ライティング、シェーディングの制作
- PR用3Dモデルキャラクターの2D上でのレタッチ作業

応募資格
- Mayaでのキャラクターモデル作成経験
- リアルテイストの3D人物のモデリングとテクスチャー作成経験
- Mayaのキャラスキニングとジョイントに関する実務経験
- 協調性のある方

優遇条件
- モンスター系3Dモデル作成経験
- 作業効率向上のためのMELの作成経験
- リーダーポジションでの開発経験
- 3年以上のゲーム開発経験

応募に必要なもの
- 作品のポートフォリオ(作品の説明、制作期間、担当箇所の記載)
- 映像作品の場合は、DVDまたはCD-Rにて提出
- 中途の方は職務経歴書

5 モーションデザイナー

主な業務内容
- ゲームコンテンツのCGデザイン開発業務
- 2D、3Dモデルに限らず、アニメーション作成業務全般
- 人物、モンスターなどの3Dキャラクターモーションの制作

応募資格
- 3Dモデルのアニメーション制作の実務経験がある方
- 自分の技術やセンス、アイデアに自信のある方
- 協調性のある方

優遇条件
- 3Dアクションゲームの制作経験
- リアル頭身のキャラモーション制作経験
- 四足動物などモンスター系のアニメーション作成経験
- 2Dのアニメーション制作経験
- 3年以上のゲーム開発経験
- Unreal Engine 開発経験

応募に必要なもの
- 作品のポートフォリオ
(作品の説明、制作期間、担当箇所の記載)
- 映像作品の場合は、DVDまたはCD-Rにて提出
- 中途の方は職務経歴書

6 2D デザイナー

主な業務内容
- ゲームコンテンツの2Dデザイン開発業務
- 各種ゲームにおける
UIデザイン＆クオリティ管理業務

応募資格
- 1年以上のゲーム開発経験
- 業務で、次のいずれかの開発ツールによる開発実務経験
Photoshop、Illustrator、Maya、Flash 他
- 協調性のある方

優遇条件
- 自らデザインの方向性を提案、実践できる方
- 2年以上のUIデザイン作成経験
- ゲームのコンセプトアート作成経験
- ゲームコンテンツの開発経験
- マネージメント・アートディレクション経験
- Unreal Engineでの開発経験
- Flashアニメーション制作の経験

応募に必要なもの
- 作品のポートフォリオ
(作品の説明、制作期間、担当箇所の記載)
- 映像作品の場合は、
DVDまたはCD-Rにて提出
- 中途の方は職務経歴書

7 その他の職種

- その他職種の募集も行っております。
詳しくは弊社ホームページの
採用情報ページをご覧ください。

応募方法

志望職種を明記の上、履歴書(写真貼付、PCメールアドレス)、職務経歴書、ポートフォリオなどの作品を
郵送または下記アドレスの募集職種各ページの応募フォームよりご応募ください。
書類選考の上、後日面接日時をご連絡致します。

※ご応募の際、取得した個人情報につきましては、採用の合否に関わらず返却いたしておりません。
※取得した個人情報は、当社採用活動及び採用後の適切な雇用管理のためにのみ利用し、
顧客個人情報と同等のレベルで保持、管理いたします。

WEB
http://www.grasshopper.co.jp/recruit/

GungHo Online Entertainment, Inc.



一番くじ
Ichiban KUJI
一番くじ
モンスターハンター10thアニバーサリー
9等級全35種＋ラストワン賞
BANPRESTO
MONSTER HUNTER
モンスターハンター
MONSTER HUNTER 10th ANNIVERSARY
1回571円
＋消費税
モンスターハンターは
今年で10周年
を迎えました！
http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/10th/
B賞
ハンターフィギュア
ハンター装備×リュウノアギト
※ABS製台座付属
全高約14.5cm 全1種
C賞
ハンターフィギュア
ボーン装備×鬼鉄
※ABS製台座付属
全高約14.5cm 全1種
I賞
アイルー
フィギュアコレクション
※ABS製台座付属
全高約6.5cm 全6種
2014年3月、
一番くじで狩猟解禁だニャ!!
一部のセブン-イレブン店舗、ファミリーマート、サークルK・サンクス、ローソン、
スリーエフ、デイリーヤマザキ、他コンビニエンスストア、ホビーショップなどで
2014年3月下旬発売予定!!
※店舗によってはお取り扱いのない店舗、発売時期の異なる店舗もございます。※商品はなくなり次第終了となります。
商品や取扱店舗、キャンペーンなどの
情報は一番くじ倶楽部でチェック!!
http://bpnavi.jp/t/mh-02
株式会社バンプレスト
ロトディビジョン 東京都品川区東品川4-12-2 〒140-0002
©CAPCOM CO., LTD.
≪お客様へ≫ この商品についてお気づきの点がございましたら下記までご連絡ください。
株式会社 バンプレスト お客様相談センター
〒277-0863 千葉県柏市豊四季241-22
☎04-7146-1101
●電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～17時 ●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
※「一番くじ」および「ラストワン」はバンプレストの登録商標です。
※発売日、商品仕様などは予告なく変更となる場合がございます。
BANPRESTO 2014

週刊ファミ通 2014 3/27号



COVER
イラストレーション／新川洋司
モチーフ／メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
デザイン／川端康雄

COVER TEXT

スネークの決意が込められた、ゾクッとするほどの眼力。背景には、交戦真っただ中のマザーベース。新作『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』では、息が詰まり、鼓動が速くなるほどの緊迫感とつねに向き合うことになるのだが、新川洋司さんに描いていただいた表紙イラストからは、まさにその、言いようのない緊迫感が伝わってくる。スネークの表情が、置かれている状況をすべて物語っている。本篇『ファントムペイン』へとつながるプロローグ版にして、十二分に遊び込める本作。発売は次週。小島秀夫監督の新しいチャレンジは、とてつもなく楽しい！　【本誌編集長:林克彦】

This Week's CONTENTS#1 ●目次

PICK UP 1

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ





発売直前緊急特集

小島監督と万城目学氏の対談、新川洋司氏のインタビューなど、企画盛りだくさんでお届け！ 24ページ

PICK UP 2

ゲームファンに緊急アンケート！

こんにちは、PS4(プレイステーション)!!!!

満足度は？ そして今後望むことは？
プレイステーション4を大分析！ 54ページ



PICK UP 3

ダウンロードコンテンツ

DLCスペシャル福袋



『ソルサク デルタ』の禁断の刻印を入手

◆SOUL SACRIFICE DELTA(ソウル・サクリファイス デルタ)
◆モンスターハンター フロンティアG
◆ファンタシースターオンライン2 ...etc

付録

INDEX ●インデックス

154ページについているアンケートはがきの設問①と設問②にご回答いただく際は、こちらの記事番号の中から選んでご記入ください。

ゲームインデックスは7ページに!!

SanDisk®

使っているだけで「さすが」と思われる
メモリーカードは少ない。

カメラの性能を最大限に引き出す、
最大95MB/秒*1の超高速データ転送。

究極のSD™カード、サンディスク エクストリーム® プロ™ シリーズ



最大 90 MB/秒 の書込み速度
最大 95 MB/秒 の読取り速度

サンディスク エクストリーム® プロ™
SDXC™ UHS-I カード 64GB

サンディスク パワーコア™ コントローラ搭載

- [信頼性] インテリジェントなデータ管理を可能にする、業界最高水準のエラー訂正コード
- [UHSスピードクラス1]*2 フルHD動画*3の撮影にも最適な、UHSスピードクラス1に準拠
- [究極のスピード] 最大95MB/秒の超高速データ転送を実現
- [耐久性]*4 防水、温度、衝撃、X線などの過酷なテストをクリアし、極限の状況下でも正確な動作を実現
- [長寿命] ウェアレベリング技術により、データの保全とカードの寿命を最大化
- [テクノロジー] サンディスク独自のパワーコア™ コントローラにより、効率的かつ迅速なデータ処理が可能
- [大容量] 最大64GBまでの大容量で、高速連写による膨大な画像データや、フルHD動画も余裕で保存
- [絶対の自信] 絶対の自信に裏付けされた、無期限保証*5付き



サンディスク イメージメイト®
オールインワン USB3.0 リーダー / ライター

超高速性能・大容量
Extreme Series
エクストリーム シリーズ

サンディスクはプロカメラマンの85.5%*から『安心のブランド』と評価されました。 2012年8月当社調べ（複数回答あり）詳細は当社Webにてご確認いただけます。http://www.sandisk.co.jp/leader2012

サンディスクはフラッシュメモリーカード世界*・国内シェアNo.1ブランドです。** サンディスク 検索

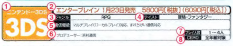
* 2011年Gartner調べ（Gartner Dataquest No. GOO232178 05/02/2012）。**GfK Japan調べ（国内の有力家電量販店販売実績集計/2012年）。＊1 最大読取り/書込み速度の数字はサンディスク社内テストの結果に基づきます。ホスト機器によって読取り/書込みの速度は異なる場合があります。＊2 ①ロゴは、HD動画を最適に録画するためのスピードを有するUHSスピードクラス1を意味します。＊3 フルHD動画（1920×1080×30fps）、HD動画、3D動画のサポートについてはご使用の機器、ファイルサイズ、解像度、圧縮率、ビットレート、撮影内容、その他の状況に依存します。＊4 詳細は当社Webにてご確認いただけます。http://www.sandisk.co.jp/Corporate/proof/ ＊5 保証内容に基づきます。ドイツ及び無期限保証を認めていない地域においては30年保証。 1.1メガバイト（MB）＝100万バイト。1ギガバイト（GB）＝10億バイト。記載された容量の一部はフォーマット及びその他の機能に使用されるため、すべての容量をデータ保存のために使用することはできません。2.機器によっては、SDXCカードやUHSに対応していない場合があります。詳細は機器のメーカーにお問い合わせください。3.SanDisk、SanDiskロゴ、SanDisk Extreme、サンディスク エクストリーム、SanDisk Extreme Pro、サンディスク エクストリーム プロ、イメージメイト、及びパワーコアは、米国及びその他の国におけるSanDisk Corporationの商標または登録商標です。SDXCのマーク及びロゴはSD-3C,LLCの商標です。その他の商標も特定の目的のためのみに使用されるものであり、各権利者によって商標登録されている可能性があります。

GAME INDEX

PRESENT Index

●プレゼント インデックス

データ欄の見かた



①プレイするために必要なハード　②メーカー名、発売(予定)日、ソフトの税抜価格(税込価格)
③ゲームのシステム(ジャンル)
④ゲームのテーマやテイスト、またはゲームの内容を端的に表したキーワード
⑤対応している通信機能
⑥対応する周辺機器、限定版の内容。ゲーム制作の中心となる人物、団体名
⑦対応プレイ人数
⑧コンピュータエンターテイメントレーティング機構(CERO)倫理規定に基づく審査による対象年齢。"審査予定"はこれから審査を受ける予定があるソフト、"審査未定"は審査を受けるかどうか現在未定なソフト、"－"は審査を受けていないソフトを表します

※ジャンル名として、以下の略称を使用します。
FPS……(ファースト パーソン シューティングの略。一人称視点シューティングのこと)
TPS……(サード パーソン シューティングの略。三人称視点シューティングのこと)

"ファミ通チョイス"とは、ファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本誌"週刊ファミ通"へお寄せいただいたお客様のご意見・ご感想、各種投稿などにつきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・ウェブ・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

This Week's CONTENTS #2

●目次

週刊ファミ通
発行：株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
企画・編集 エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(ナビダイヤル)

巻頭特集① 実況配信が

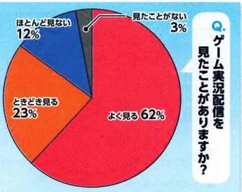


ゲームのプレイ映像に、プレイヤーがボイスなどを付けて配信する"ゲーム実況配信"。近年では、ゲームメーカー側が公式に実況動画を配信したり、一般ファンによる配信を公認するケースも増え、その人気は高まる一方だ。

さらに、プレイステーション4(以下、PS4)やXbox Oneでは、実況生配信機能が標準で搭載されている。新世代の家庭用ゲーム機では、いよいよゲーム実況配信がより身近で、手軽なものとなるのだ。それは、ゲームの世界にどんな変化をもたらすのか? 配信事業者、ゲームメーカー、そしてゲームファンの三者それぞれの意見をもとに、新世代のゲーム実況と、それがもたらす変革について探っていこう。

いまやゲーム実況配信はゲームファンの常識に!

ゲーム実況配信の利用状況について、ファミ通.comでアンケートを実施した結果は右の通り。"よく見る"、"ときどき見る"を合わせると85%、"見たことがない"人はわずか3%という結果に。ファミ通.comでのアンケートということで、Webコンテンツを積極的に利用している人からの回答が多いことは考慮する必要があるが、改めてゲーム実況が一般化していることがよくわかる結果だ。



※アンケートはファミ通.comで2月28日～3月3日に実施(有効回答数:585件)。

証言① 今後はSHARE機能を前提にしたゲームが増える!

日本におけるゲーム実況ブームの火付け役とも言える動画配信サイト"niconico"。その運営を手掛けるドワンゴに直撃! ゲーム実況の歩みや人気の要因などを分析してもらうとともに、配信機能が充実した新世代ゲーム機の登場により、実況配信、そしてゲームそのものがいかに変化するのかを聞いた。



ドワンゴ・ユーザーエンタテインメント ユーザー文化推進部 文化グループ 青山雄一(あおやまゆういち)氏 (文中は、青山)

ドワンゴ・ユーザーエンタテインメント ユーザー文化推進部 文化グループ 伊豫田旭彦(いよだあきひこ)氏 (文中は、伊豫田)

ドワンゴ ニコニコ事業統括本部 プラットフォーム事業本部 第一企画開発部 第三セクション セクションマネージャ 橋本剛志(はしもとたけし)氏 (文中は、橋本)

ゲーム実況配信がもたらしたのは居間でいっしょに遊ぶような楽しさ

——ゲーム実況の人気は定着した感がありますが、ブレイクのきっかけなどはあったのでしょうか?

青山 ずっと右肩上がりで人気が上がり続けてきましたが、2012年の1月に、イベントで、初めてゲーム実況を公式に扱う番組を放送したんです。そのときは『DARK SOULS(ダークソウル)』を60時間ぶっ通しでやったのですが、そのあたりがターニングポイントだったと思います。

——ゲームメーカー公認の実況番組によって、風向きが変わったというのもありそうですね。

伊豫田 ええ。ただ前提として、それ以前から、ユーザーや我々がゲームの番組をいろいろ放送していたというのも、土台としてあると思います。**メーカーさんも、niconicoでゲーム実況が盛り上がっていて、ユーザーがたくさんいることは認識されていました。**そこで我々も、メーカーとユーザーを近づける場にしようと考えて、番組を制作してきたんです。

——とはいえ、積極的なゲームメーカーばかりではなかったのではないですか?

伊豫田 そこは少しずつ、ですね。本当にいちばん最初のころのniconicoは、アングラ色が漂うサイトという見られかたでしたから(苦笑)。でも、メーカーの方に番組に来ていただくことで、少しずつ周囲の認識が変わりましたし、メーカーさんにも、ユーザーが実況で盛り上がっているところを目の当たりにして、理解していただけました。さらに、"ニコニコ超会議"というリアルの大イベントで、**たくさんのお客様が集まっているのを実際にご覧になって、「ゲームを楽しく遊ぶ」という文化がこんなに受けているんだ、と実感していただけたの**も大きかったと思います。

——近年では、ゲームメーカー公認のもと、協力して盛り上げているケースが増えていますよね。

伊豫田 『コール オブ デューティ ゴースト』は、国内の発売元のスクウェア・エニックスさんが公式に実況の許可を出されていて、とても盛り上がっていますね。また、我々といっしょに"ニコニコゲームマスター"というゲーム大会イベントもやっています。これは、生放送を使って対戦の予選をしてもらって、決勝戦は、六本木・ニコファーレに集まって実際に戦いましょう、というものです。いっしょにやらせていただいた我々としても、**スクウェア・エニックスさんが、ネットの流れを非常にうまく使われた**キャンペーンだと思いました。実際、安全だし、盛り上がるし、ということで、多くの人が楽しんで参加してくれています。

——改めて、ゲーム実況が人気を博した理由を、ど

ゲームを変える!?

ゲーム実況配信の現状は？

かつてゲーム実況配信は、限られた人たちだけが楽しむ特殊な娯楽だった。一般化を大きく阻んでいたのは、おもに環境面の問題だ。しかしインターネット環境の整備が進むとともに、手軽に動画の共有や配信ができるニコニコ動画などのサービスが登場。誰もが気軽に視聴できるようになったことで、爆発的に人気が高まっていった。

すっかり市民権を得た感のあるゲーム実況配信だが、広くネット上に公開しようとする場合、いまだ完全には解決されていない問題も残っている。改めて問題点をまとめてみよう。

! いままでのゲーム実況配信の課題

著作権の問題

著作者の許可なく、ゲームプレイ動画を公衆に公開することは、著作権法第23条で著作者の権利として規定されている"公衆送信権"を侵害する行為。ゲーム画面を録画したり編集することも、著作権侵害にあたる場合がある。

機材など設備の問題

視聴するだけなら、動画を再生できるPCやゲーム機などがあればいい。しかし配信する場合には、ゲーム画面を取り込むためのキャプチャー機器とソフト、実況音声録音用の各種機材などに加えて、ある程度の知識も必要となる。

新世代のゲーム実況配信は？

ゲーム実況配信が抱えていた問題点は、新世代ゲーム機の登場により、一気に解決されそうだ。PS4では、ネットにつなぎさえすれば、SHAREボタンを押し、配信先を選択するだけで、誰もが簡単にゲーム実況配信を実施できる。さらに、ゲームソフト側で、配信できる範囲を設定することができるため、ネタバレや著作権侵害の問題もクリアーされている。



実況配信は変わり始めている!

←PS4では、新人実況者が続々と誕生している。日本で2014年発売予定のXbox Oneも実況配信機能を搭載しており、発売されれば、さらに実況シーンが盛り上がっていきそうだ。

※プレイステーション4のSHARE機能を利用する場合

- 著作権の問題 ➡ ゲーム側で配信を制限することが可能に
- 設備の問題 ➡ SHAREボタンを押すだけで簡単に配信可能に

のように分析されていますか？

伊豫田　いちばんは、インターネット上に、ゲームが好きなお客さんが多いこと。そして、**そもそもゲームは、誰かと遊ぶのが楽しいエンターテインメントである**、ということがあると思います。ファミコン時代からの、**居間で誰かといっしょに遊ぶ楽しさを、インターネットの動画で叶えることができた**と言いますか。実況動画を流しているだけでも、誰かが遊んでいるのを隣りで聴いているような感じがありますし、生放送でプレイしている場合は、コメントがきて、友だちと遊んでいるかのような楽しさがあります。つまり、ゲームと実況の相性がすごくよかったというところではないでしょうか。

少人数のコミュニティーで実況を楽しむ人が増える

――PS4では気軽にゲーム実況配信ができるようになり、実況などを楽しむ人が増えると思いますが、実況文化自体に変化が起こると思いますか？

青山　個人的には、**小さいコミュニティーが増える**だろうと予想しています。いまは、人気がある実況者のところに視聴者がガーッと集まっていますが、**気軽にできるようになることで、中学や高校の友だちどうしなどの、リアルなコミュニティーがそのままゲーム実況のコミュニティーになっていく**のではないかと思います。

――10人以下の仲間内で、交代で実況したり？

伊豫田　はい。また、PS4でログインしたら、「友だちが新作ゲームを配信しています」という通知があって、「何やってるの？」と観にいく、という遊びかたも盛んになるかもしれません。

――ゲーム実況配信の目的が、たくさんの人に観てもらうことだけではなくなるわけですね。

青山　それでも成り立つようになるのだと思います。いまは、ある程度視聴者が集まらないと成り立たないというか、おもしろくなかったりします。でも、**ゲーム機で、フレンドと直接連動することで、10人、もしかしたら3人くらいいれば十分楽しい**、となるのではないかと。

――実況が変化することで、ゲームの楽しみかたも変わっていくかもしれませんね。

伊豫田　おそらく**PS4では、SHARE機能を前提にした、共有することで楽しくなるように考えられたゲームも増えてくると思います**。すでにインディーゲームでは、そのように考えるクリエイターさんが多いですしね。

――SHAREして楽しいゲームが増えていく、と？

伊豫田　はい。たとえば『マインクラフト』は、最初は無名だったインディーゲームですが、いまや全世界で3000万本以上売れています。でもあれは、ひとりで淡々と遊んでいるだけでは、それほどおもしろくないんですよね。サーバーを立ててマルチプレイをしたり、作ったものを誰かに見せたりと、コミュニティーとつながることで、爆発的におもしろくなる。そういったゲームは、SHARE機能に限った話ではなく、我々のようなゲーム実況の配信側にとっても、おもしろいゲーム、いいコンテンツということになります。どんどん増えてほしいですね。

PS4がニコニコ生放送に対応!

PS4では、2014年春より、ブロードキャスト(生配信)の配信先として、ニコニコ生放送が選択できるようになる予定。PS4で視聴するだけならniconicoアカウントは不要。自分で配信するには月額500円のプレミアム会員になる必要があるが、初回配信から1ヵ月間はお試し期間として無料で配信可能。PS4向けサービスを担当している橋本氏は、「PS4からの配信はメーカー公認部分のゲーム配信になります。安心して気軽に配信できるというのは、新たなユーザーの獲得にもつながるので、弊社としてもうれしいところです」と語っていた。



ゲームメーカーも実況配信には積極的な取り組みを見せている

ゲームメーカーも、ここ数年ゲーム実況配信にはアツイ視線を注いでいる。ゲームの魅力をわかりやすく伝えられる有効な手段として、大きなプロモーション効果が期待できるからだ。2012年前後から、メーカーも公式チャンネルで映像を配信したり、生放送で実況プレイなどを積極的に展開しているのはご存じの通りだ。『マインクラフト』が世界的に人気を博するようになったのも、実況配信が果たした役割が大きかったのは間違いない。

さらには、こうしたゲーム実況配信の盛り上がりは、ゲームそのものをも変えようとしている。"実況配信の楽しさ"を考慮に入れたゲーム開発が、人気を獲得するうえで欠かせない要素になってくるからだ。実況配信により、ゲームがどのように変わるのか、興味深いところだ。最後に、ゲームの実況配信に積極的に取り組んでいるソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアとスパイク・チュンソフトに、実況配信の可能性などを聞いた。



実況配信がゲームのセールスを左右する!?



⬆インディーゲームとして発売された『マインクラフト』は、ユーザーの実況プレイが世界中でブレイクするきっかけに(画面はXbox 360版)。

➡スパイク・チュンソフトは、『テラリア』で、niconicoとタッグを組み、実況配信を活かしたプロモーションを展開。その成果もあり、市場の予想を上回るヒットとなった。

Case 1 SCEJA宣伝担当者の意見

(ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア)

クチコミ的に広がるPRが期待できるのでは

ユーザーの皆様全員が手軽に発信者になることで、クチコミ的にゲームの魅力が広がることを期待しています。従来の実況動画は、ユーザー間でゲームの魅力が広がっていくというメリットがあった一方で、プレイ前の楽しみを損ねてしまう、ネタバレや著作権などの問題点がありました。PS4が発売されて、より手軽にかつ公式な形で配信できるようになり、ゲーム実況のすそ野はさらに広がったと思いますし、ネタバレへの対応として、ゲーム制作者が実況可能な範囲を指定できるようになりました。SCEJAのゲーム実況配信への取り組みとしては、PS4発売直前に、『KILLZONE SHADOWFALL(キルゾーン シャドーフォール)』のゲーム実況配信をPS4から行いました。制作者やプロモーション担当がプレイする画面をライブでお見せすることで、カジュアルにプロフィールをお伝えすることができ、今後のプロモーションの可能性が広がったと思います。今後の効果にも大いに期待しています。

Case 2 スパイク・チュンソフト 宣伝担当者の意見

実況配信の増加が業界全体を活性化させることに期待

プロモーションとして見ると、ゲーム実況者の生の声で、ユーザーに近い目線からゲームの魅力を伝えられることが、実況の最大の長所ではないかと考えています。ただし、ストーリーを追っていくようなゲームではネタバレに直結してしまうなど、ゲーム内容によって向き不向きはあると考えています。弊社では、発売前のゲームを複数の実況者の方にプレイしてもらい、発売日にゲーム動画を一挙に公開することで、話題作りを行ったタイトルがありました。このケースでは、ひとつのゲームを、いろいろな角度から紹介してもらうことができたことも、効果的だったと考えています。

気軽に配信ができるPS4により、今後はよくも悪くもゲーム動画が氾濫し、自分が知りたい情報(見たい動画)にたどり着くことが困難になるかもしれません。ただ、ゲーム実況がより身近になり、動画を目にする機会も増えることから、業界全体としては活性化につながるのでは、と期待しています。

証言2 ゲーム実況配信でゲームの楽しみかたも大きく変わる

PS4の発売に合わせて、Ustream Asiaがゲーム映像に特化した映像サイトUstream Games(ユーストリーム ゲーム)を開設した。同社では、ゲーム配信・視聴を通して、新しいゲーム体験の提供を目指すという。サイト開設の経緯などを、Ustream Asiaの秋山広行氏と小森谷良太氏の両氏に聞いた。



右 Ustream Asia コンテンツ企画部 秋山 広行(あきやま ひろゆき)氏 (文中は、秋山)

左 Ustream Asia サービス・デザイン部 サイト企画課 小森谷 良太(こもりや りょうた)氏 (文中は、小森谷)

とにかく便利なSHARE機能 ゲーム実況配信に革新をもたらす

──まずは、Ustream Gamesを開設するに至った経緯をお教えください。

秋山 PS4が発表されて、SHARE機能が搭載されるということがわかって弊社でもかなり盛り上がりまして、「ゲームに特化したサイトを立ち上げよう!」ということになりました。以前から、ゲーム配信がものすごく人気のあるコンテンツであることはわかっていたのですが、私たちとしてはクリーンなサービスを目指しているので、なかなか積極的に展開できなかったんです。それが、PS4でも正式に対応するということで、動き始めました。

──Ustream Gamesのサイトでは、どのようなものを目指しているのですか?

小森谷 これまでは、ユーザーさんはゲーム情報誌や公式サイトなどの情報を見て、ソフトを購入する際の参考にされていたかと思うのですが、"ゲーム配信"は、ソフトを買うにあたっての強力なきっかけになると考えています。さらには、**ゲーム実況配信を視聴して、気に入ったらソフトを購入して、今度は自分で配信して……というユーザーさんのサイクルも期待**しています。ちなみに、ソニーストアのソフトウェアのページにも、Ustream Gamesのコンテンツを配信していただいていて、購入のために参考にできるようになっているんですよ。

秋山 やはり、ソフトを購入するかどうかで迷ったときに、ユーザーさんのプレイ動画や生の声は、いちばん説得力がありますからね。

──メーカーとしても、有効なプロモーション活動としてゲーム配信には期待している感じですか?

秋山 そうですね。それとともに、ユーザーさんのゲームに対する楽しみかたも大きく変わると思います。私がPS4のSHARE機能の概要を聞いたときに真っ先に感じたのが、「これで、ひとりではなくなる」ということでした。いままでは、ゲームをプレイするときは、自分の部屋にひとりで遊んでいたものが、**配信をすることによって「誰かが見ていてくれるかもしれない」と思えるようになった。配信をするという行為だけで、ゲームを遊ぶことに対するモチベーションがさらに高く**なったんです。

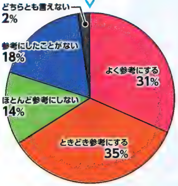
小森谷 確かに、ゲーム実況配信には幅広い魅力がありますよね。ゲームに詰まったときにアドバイスをもらえたり、自分だとクリアーできない高難易度のゲームを、ほかのプレイヤーが挑戦しているのを

多くのゲームユーザーが実況配信を積極的に活用

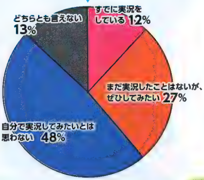
8ページのアンケート結果でも紹介した通り、ほとんどのゲームユーザーが視聴したことがあるゲーム実況配信。ここでは、さらに踏み込んで"ゲーム実況を、ゲーム購入の参考にしますか?"を聞いてみた。その結果は、"よく"と"ときどき"を合わせると66%ものユーザーが"参考にする"と回答。かなりのユーザーがゲーム購入時の参考にしていることが明らかとなった。

その一方で、"ゲーム実況配信を自分でしてみたいと思いますか?"との問いに対しては、4割近くが"している"もしくは"してみたい"と答えている。実況者などが注目を集めている昨今、みずからゲームの実況をしてみたいと考えているユーザーも増えているようだ。以下に、人気実況者のガッチマン氏とせんとす氏に、ゲーム実況配信の魅力や今後の可能性などをうかがった。

Q. ゲーム実況配信をゲーム購入の参考にしますか?



Q. ゲーム実況配信を自分でしてみたいと思いますか?





ガッチマン氏

ゲーム実況配信の魅力は、"友だちの家でいっしょにゲームをしているような感覚"を大勢の方と共有できるところではないでしょうか。ゲーム実況配信では、ゲームを遊びながら、見てくださっている方を楽しませることが大事だと思っております。たとえば視点の変更のひとつにも気を使いつつ。あとは、サボらず定期的に配信をすることですね←これいちばん大事。

あらかじめゲームをプレイし、ロケハンをもとにわかりやすくゲームの魅力を伝えるスタイルで人気に。ニコ生番組"ゲームのがっこう"MCを務めているほか、多数の公式番組に出演中。Twitter→@Gatchman666



せんとす氏

PS4のSHARE機能で、実況できるかできないかが明確化されたのは、グレーゾーンの中に存在し続けたゲーム実況の歴史の中では、非常に大きなことですね。ゲーム実況で大事なのは、ハッキリと感情を伝えることだと思います。そうすれば波長が合う方が少しずつ集まってきます。声に自信がなくても、むしろそれを武器にしようとする発想が大事ですね。

おもに格闘ゲームを中心にした実況動画で、切れ味のある知的な語り口と、ゲームプレイの技量の高さなどから人気を博している。メーカー公式番組への出演歴も多く、ラジオ番組の配信など多彩に活動中。Twitter→@upnushing

ゲーム実況配信へのおもな意見

●ゲームの楽しさ、魅力を伝えてくれるのですばらしいことだと思います。ゲーム実況のおかげでいろいろなジャンルのゲームをやってみる機会が増えました!! (10代女性)

●ゲーム実況でゲームを購入することもあるし、知らないゲームにも興味を持てるので楽しい。(20代男性)

●自分では気がつかなかったストーリーの解釈や感想、プレイスタイルや卓越した技が見られたりするので、プレイ済みのゲームの実況動画を見るのは楽しいです。(20代男性)

●著作権などについては考えなければならないところもあるとは思いますが、いままで知らなかったゲームに接することができるのは、すばらしいことだと思います。(10代女性)

●ゲーム実況というジャンルが一種のエンターテインメント。(10代男性)

●ゲームを購入する参考にすることもあるが、見て満足してしまい購入しないことも多々ある。(20代男性)

●ゲームのネタばれにしかならない実況はやめてほしい。とくにストーリーのネタばれは困る。(40代男性)

見て楽しんだりと、ゲームを遊ぶときにプラスアルファをもたらしてくれるんです。

秋山 ある意味で、ゲーム実況配信というのは小・中学校のころに友だちの家に集まってワイワイしゃべりながらゲームを遊んだ感覚に近いかもしれません。

――ゲームは遊ぶものから、見るのも楽しいものになったということかもしれませんね。

秋山 さらに特筆すべきは、PS4のSHARE機能が圧倒的に簡単だということです。いままで、ほかのゲーム機やPCなどでゲームを配信しようと思ったら、別途機材やソフトウェアを用意して……と、配信するまでのハードルがけっこう高かった。それが、**PS4ならばボタンひとつですぐに配信できてしまうんです。とにかく簡単過ぎて、私自身、配信せざるを得ないくらいです**(笑)。

――(笑)。PS4のSHARE機能で、今後ゲーム実況やゲームを取り巻く環境も大いに変化しそうですね。

秋山 はい。今後はゲーム実況配信が爆発的に増加することになるでしょう。併せて、ゲーム配信の質も向上していくことは間違いないです。それにより、ゲームに接する人が増えて、ゲームファンの間口もさらに広がっていくのではないかと思っています。

小森谷 さらに言えば、**ゲーム実況配信そのものが、ゲームに新しい遊びかたをもたらしてくれる**と考えています。そんな可能性を感じさせるのが、コーエーテクモゲームスさんの『真・三國無双7 with 猛将伝』です。同作では、ゲーム実況中に、視聴者が"にくまん"とコメントを入れると、実際にゲーム中に肉まんが落ちてくるようになっているんです。視聴者がゲームに介入できるんですね。このように、ゲーム実況配信はゲームの可能性をさらに広げてくれるのではないかと、大いに期待しています。

Ustream Gamesとは?

PS4から配信される映像を始め、世界中から提供されるさまざまなゲーム映像や関連番組を集めたゲーム映像専用サイト。サイトは、ゲームタイトルごとに視聴者が多い順に並べられるなど、見やすい工夫が凝らされているのが特徴。3月11日には英語と韓国語などへの対応を予定している。現在、ゲームを配信するか、またはリツイートすると、抽選でプレイステーション Vitaなどがもらえるキャンペーンを実施中だ。



http://www.ustream.tv/jp/games/

記者の目

ここ数年で急速に広まり始めたゲーム実況配信。ここまで人気が出た背景としては、やはりインターネットを介して"友だちとゲームを遊ぶ楽しさを共有できる"という点が大きい。ゲームメーカーも、ここ1～2年はゲーム実況配信を有効なプロモーション手段として積極的に活用してきた。そんなゲーム実況配信が、今年大きな転機を迎えようとしている。そう、PS4やXbox Oneといった新世代機に、ゲーム実況配信機能が標準搭載されたからだ。それは、"時代の流れ"と言えるかもしれないが、今後の実況配信に対する敷居が爆発的に下がったことは間違いない。著作権などの兼ね合いから、従来"グレーゾーン"と言われていた実況配信に、一定の方向性を示した意義も大きい。さらに大切なポイントとして、実況配信機能の標準搭載は、ゲーム開発のありかたそのものをも変えるかもしれないということ。メーカー各社が、今後は"実況配信をする楽しさ"を前提としたゲーム作りに取り組んでくるだろうからだ。ゲーム実況配信により、どんな新しいゲームが生まれてくるのか、ワクワクしながらその成果を待ちたい。



株式会社ポケモン
石原 恒和氏
Tsunekazu Ishihara
ポケモン全体のブランドマネジメントを手掛ける、ポケモンの代表取締役社長。『ポケットモンスター』シリーズを始め、ポケモンゲームのすべてにプロデューサーとして携わる。

ポケモン石原社長に聞く

『ポケモン』新作ダウンロード専用タイトルとは？

ポケモン バトルトローゼ
Pokémon Battle TROZEi ™

3月12日から配信が開始された、ニンテンドー3DSのダウンロード専用ソフト『ポケモンバトルトローゼ』。2005年にニンテンドーDSで発売されたアクションパズル『ポケモントローゼ』の、約9年ぶりとなる最新作だ。今回、満を持して本作が開発された経緯は？ また、ダウンロード専売という形を選択した理由とは？ 制作のキーパーソンである、ポケモンの代表取締役社長・石原恒和氏にうかがった。

アクションパズルゲームの本質を追究した作品

──さっそくですが、本作の開発に至った経緯からお聞かせください。

石原恒和氏(以下、**石原**) 前作の『ポケモントローゼ』を作り終えたころから、開発を担当していたジニアス・ソノリティの山名さん(代表取締役社長・山名学氏)とは、「いつか次回作を」というやり取りをしていました。その後、なかなかタイミングが合わずにいたのですが、ようやく今回、実現に至ったという形です。

──タイミング、と言いますと？

石原 『ポケットモンスター』シリーズは、新作が出るたびにポケモンの種類が大幅に増えます。すると必然的に、そのときに開発しているほかの作品にも、新しく増えたポケモンたちを登場させたくなるのです。ポケモンを対応させているうちにプラットフォームもどんどん変化するなど、タイミングを逸してしまって。今回は無事に、『ポケットモンスター X・Y』(以下、『ポケモン X・Y』)までのポケモン(一部を除く)を登場させることができました。

──『ポケモン X・Y』では、ポケモンの数が膨大に増えましたから、それだけでも相当な苦労をされたのではないでしょうか。

石原 『ポケモントローゼ』では386種類だったポケモンが、718種類にもなりました。『ポケモンバトルトローゼ』のポケモンは、顔だけの姿にデフォルメされていますから、その状態でどのポケモンなのかを認識してもらうには、デザインの精度はもちろん、すべてのポケモンが、お客さんにしっかりなじんでいなくてはならない。その点から見ても、今年の3月というタイミングは、非常によかったと思います。

──『ポケモンバトルトローゼ』への想いは、テレビ番組(※1)でも放送されていましたが、アクションパズルゲームには、なにか特別な思い入れがあるのでしょうか？

石原 そうですね(笑)。そもそも、山名社長と『ポケモントローゼ』を開発するもともとの発端は、**私自身が“ものすごくアクションパズルゲームにうるさい”、ということにありましたから**。原点は、ゲームセンターに入り浸り、『テトリス』の筐体に100円玉を積んでいた経験からです。好きが高じて、当時のソビエト連邦まで行き、開発者のアレクセイ・パジトノフ氏に会いに行ったこともあります。

──著書『テトリス 10万点への解法』でのインタビューですね。これには驚きました！

石原 それからも『テトリス2＋ボンブリス』や『ナイトムーブ』、『パネポン』シリーズなど、『ポケモントローゼ』に至るまで、アクションパズルゲームには何作も携わっています。

『ポケモンバトルトローゼ』の開発で目指したこと

──なるほど。ちなみに、今回の『ポケモンバトルトローゼ』は、純粋にアクションパズルに特化した、シンプルなパズル性へのこだわりを抽出した作品、という印象を受けました。

石原 ストーリーに比重を持たせた内容は、前作ですでにやっていますので、今回は違った方向での進化をしようと。注力したのは、**いかにゲームを始めるまでの行程を少なくできるか**、という部分。それこそ、ゲームセンターの筐体に100円玉を入れる感覚で、すぐに遊べるものを目指しました。開発は、いかに余計な表現を取り除いて、すぐにゲームに取りかかれるかの追求から始めています。

──表現をリッチにする方向ではなく、ストイックに、どんどん削ぎ落としていったと。

石原 あとは、より長くお客さんにソフトを遊んでもらうための工夫ですね。そのあたりは、これまでの経験の蓄積もありますし、私自身も、実際にプレイして、熱中度や没入感を高めるための調整をしました。**カジュアルではあるものの、物足りなくはならないように**。結果的に、ゲームの全体的なボリュームで見ると、ストーリーを重視した前作に勝っています。

──そのあたり、石原社長の強いこだわりが活かされているわけですね。

石原 とくに、プレイを始めたところから1時間くらいまでのゲームバランスから演出、テンポといった部分は、慎重に調整を重ねています。あとは、プレイに慣れた開発メンバーが調整を重ねると、だんだんと難易度が上がってしまうので、難易度を適切なものに戻すのが、私の役割でした(笑)。それでもゲームの後半はかなり歯ごたえがありますので、ぜひともやり込んでいただければと思います。

──シンプルなシステムながら、パズル好きのプレイヤーにも訴求するバランスの取りかたが見事です。また、タイプ相性や、ポケモンを捕まえるといった、“らしさ”もありますね。

石原 はい。ポケモンゲームである以上、こ

最新作『ポケモンバトルトローゼ』とは？





同じポケモンを3匹以上揃えて消し、野生のポケモンとバトルをくり広げるアクションパズルゲーム。野生のポケモンが攻撃を仕掛けたり、つぎつぎにコンボをつなげられる"トローゼチャンス"が発生したりと、起伏に富んだ内容が特徴。倒した野生のポケモンを捕まえて、バトルで活躍させたり、すれちがい通信でほかのユーザーのポケモンも仲間にできる。

←これまでのシリーズ作品から、ポケモンが登場する点も魅力。

石原恒和氏執筆『テトリス 10万点への解法』

1989年に出版された、石原氏による著書。『テトリス』をあらゆる方向から研究し、基本的な仕組みから、ステージの局面ごとに応じた攻略法、詰め『テトリス』までが記載されている。『テトリス』の作者であるアレクセイ・パジトノフ氏のインタビューも収録。付録は、ブロックをプレートに収めて遊ぶパズル"TETRIX"と、まさに『テトリス』尽くし。



膨大なプレイと研究からなる石原氏の入魂の一冊

『テトリス 10万点への解法（天の巻）銀星倶楽部別冊』
著：石原恒和／出版：ペヨトル工房
※現在は絶版

だわったところです。ただ、ポケモンの知識はなくても、パズルの腕前でカバーできるようなバランスにはなっていますが。

――捕まえたポケモンをサポートに入れられることで、さまざまな戦略が考えられますね。

石原　そこは、ステージのバランスを自分で調整できるシステムでもあります。捕まえたポケモンを加えると、攻撃には有利ですが、パズルのピースが1種類増えることになるので、結果的に難度も上がります。プレイヤー自身の実力に合わせて活用してもらえたらと思います。

――これらのアイデアは、ジニアス・ソノリティさんと共同で練られたのでしょうか？

石原　そうですね。加えて、任天堂のプロデュースチームを交えた3社の提案がまとまった形です。もちろん、開発に当たっては、昨今のさまざまなアクションパズルゲームから勉強した部分もたくさんあります。そのうえで、私たちが目指すべきなのは、**昔ながらのアクションパズルゲームから培ってきた経験やこだわりを活かすこと**。そのおもしろさを、任天堂のゲーム機で追求することだと考えています。

ユーザーの要望に合わせた柔軟な対応を目指す

――本作はダウンロード専用ということですが、ダウンロード販売の魅力は何でしょうか。

石原　音楽のダウンロード購入が当たり前になったように、ゲームもダウンロード販売への移行が進みつつあります。我々としては、そうした流れに合わせて、より多くのお客さんが求める販売形態に対応していきたいと考えています。ダウンロード販売では、ダウンロードカードを用意することで、小さなお子さんでもコンビニなどの店頭で気軽に手に取っていただけますし、ソフトの抜き差しがない分、ゲームプレイの敷居が下がるとも考えています。もちろん、パッケージ版を手元に残したいというお客さんも数多くいらっしゃいますので、**今後はさまざまな商品形態を用意することが、ユーザーにとって、とても大切**になるでしょう。

――『ポケモン X・Y』の際と同じく、世界同時での商品展開となるのでしょうか？

石原　各国の事情や要望に合わせて、可能な限り対応していきます。『ポケモン X・Y』のときは、なんとか世界同時発売（※一部地域を除く）を実現しましたが、何が難しいかというと、パッケージソフトを1000万本以上の単位で同時に用意する必要がある、ということです。ダウンロード版であれば、物量に関する問題はない。『ポケモンバトルトローゼ』もすでにローカライズが済んでいますので、欧州は3月13日、北米は3月20日と、日本国内とほぼ変わらないタイミングで、世界の皆さんに楽しんでいただける予定です。

――ちなみに、『ポケモン X・Y』のダウンロード版の手応えはいかがでしたか？

石原　『ポケモン X・Y』で言えば、ニンテンドー2DS（※2）にプリインストールされたものもフランスやイギリスで販売され、非常に好評でした。また、1本はパッケージで買い、もう1本をダウンロードで買ったという方も多いです。全世界同時発売でしたので、お客さんの盛り上がりや、ポケモン交換の広がりかたも、これまでとまったく違っていた印象ですね。

――『ポケモンバンク』（※3）が始まり、また『ポケモン X・Y』も活気づいていますね。

石原　『ポケモンバンク』は、年末にダウンロード過多の状況になり、ご不便をおかけしました。これから告知も強化していくことで、国内の利用者ももっと増加すると思います。

――それは楽しみです。では最後に、来期のポケモンゲームの展開について、可能な範囲でお聞かせいただけないでしょうか。

石原　**昨年のポケモンゲームショーで少しお見せしたもの（※4）も含めて、来期はいろいろなソフトが世に出る年になる**と思います。ほかにも、Miiverse（※5）のコミュニティーを活用したプロジェクトも研究を進めているところですし、新しい遊びの形を提供できるのではないでしょうか。また、まだ何も詳しいことは言えませんが、多くの皆様に期待していただける**大きな動きもお伝えできる**ことでしょう。

――今後の展開に期待ですね。

石原　すぐにお届けできるのは『ポケモンバトルトローゼ』です。没頭できるアクションパズルをお探しの方は、ぜひ遊んでみてください。

「アクションパズルゲームへのこだわりを集約しました」（石原氏）

※1……2013年10月28日放送のNHK「プロフェッショナル 仕事の流儀」に石原氏が出演。番組内で「ポケモンバトルトローゼ」の原型となる企画内容が放送された。
※2……2013年10月に北米や欧州などで発売された携帯ゲーム機（日本未発売）。ニンテンドー3DSから裸眼立体視機能や折り畳み機能が削除された廉価版モデル。
※3……ニンテンドー3DSをインターネット上の自分専用のボックスとリンクさせて、ポケモンを預けたり、引き出したりできる配信ソフト。
※4……2013年8月17日～18日に東京ビッグサイトにて開催されたポケモンイベント。会場のモニターでは、ルカリオとバシャーモが対峙する、未発表ゲームの映像が流れた。
※5……Wii Uに内蔵された、ほかのユーザーとのコミュニケーションのためのネットワークサービス。

TOPIC PS4(プレイステーション)の全世界累計販売台数が600万台を突破&『プレイルーム』に新DLC(ダウンロードコンテンツ)が登場

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、プレイステーション4(以下、PS4)の全世界累計実売が、3月2日時点で600万台を達成したことを発表した。これには、2月22日に発売した日本国内での実売37万台も含まれる。PS4用ソフトの売上も順調に推移しており、販売店およびPlayStation Storeでの累計実売本数は、3月2日時点で1370万本を突破した。PS Plusは、以前から利用しているユーザーに加えて、PS4ユーザーの半数以上が加入しているという。また、PlayStation Appのインストール数が360万を超えたほか、"SHARE"機能の利用は1億回以上、ゲームプレイの生中継は360万回以上、生中継の視聴回数は5600万回以上にも達している。



『プレイルーム』の新DLC"ニンジャボット"

PS4にプリインストールされている『プレイルーム』の新しいダウンロードコンテンツ"ニンジャボット"の配信が開始された。ARボットが忍者に変装し、修行のためにバーチャル空間を走り抜けるというミニゲームになっており、獲得した小判の数で勝敗を競う。迫り来る敵を手裏剣で倒し、障害物を華麗なジャンプで飛び越えながら、より多くの小判を入手しよう。DUALSHOCK 4を使って、最大4人でプレイ可能となっている。



※"ニンジャボット"は『プレイルーム』の無料追加コンテンツです。ご利用いただくためには、PlayStation Cameraが必要です。

EVENT 『MGS V:GZ(メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ)』とプーマがコラボ ローンチパーティーには小島監督も

2月27日、プーマハウス 東京で、プーマとKONAMIの『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』のコラボによる限定コレクションの発売を記念して、"PUMA ×METAL GEAR SOLID V LAUNCH PARTY"が開催された。会場では、『メタルギア ソリッド』シリーズのアートディレクター、新川洋司(しんかわようじ)氏の監修でデザインされた限定スニーカーとトラックジャケットが展示。また、小島秀夫(こじまひでお)監督と新川洋司(しんかわようじ)氏も駆けつけ、コラボアイテムをアピールした。

コラボアイテムをまとったスネーク!





⬆3月20日から、プーマストアおよびプーマストアオンラインにて販売開始される。

数量限定の購入特典も

PS4と『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』の同時購入で、PS4と同ソフトの画像があしらわれたオリジナルショッピングバッグが、日本国内のPS4取扱い店舗にて数量限定で提供されることも決定。



TOPIC "GFF2014"ゲスト情報などが公開

3月21日～30日に開催される、"ゲーム都市福岡"を全国に発信する"GFF2014(Game Fan in Fukuoka2014)"の出演者などの詳細が明らかに。ゲームクリエイターズセッションでは、『ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア』プロデューサー兼ディレクターの吉田直樹(よしだなおき)氏(スクウェア・エニックス)、『クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ』を生み出した馬場功淳(ばばなるあつ)氏(コロプラ)のゲスト出演が決定。また、"『妖怪ウォッチ』スタンプラリー"参加者の中から抽選で毎日100名に"ダイヤニャンメダル"が配布される。



スタンプラリー参加者全員にオリジナルステッカーがプレゼント!

■ゲームクリエイターズセッション
日時:3月29日(土)19:00～21:10(予定)
会場:グランドハイアット福岡
※事前応募制、一部当日席有り
【第1部】クリエイタートーク①
ゲスト:吉田直樹氏(スクウェア・エニックス)
コーディネーター:
日野晃博氏(レベルファイブ)
【第1部】クリエイタートーク②
ゲスト:馬場功淳氏(コロプラ)
コーディネーター:
松山洋氏(サイバーコネクトツー)
【第2部】クリエイターズセッション
内容:吉田直樹氏、馬場功淳氏とGFFゲームクリエイターとのクロストーク
※詳細は公式サイト(※1)へ。

■ゲームミュージックフェス
日時:3月29日(土)11:00～17:00
場所:キャナルシティ博多のサンプラザステージ
出演:LieN -リアン-、T-Pistonz+KMC キング・クリームソーダ/妖怪ウォッチバンド、エリシオン・フィルハーモニー・オーケストラ

※1……応募の詳細はGFFのホームページへ ➡ http://www.gff.jp

TOPIC 日本体育大学の体操部が『戦国BASARA4』の“陣形合体”を実演!



“大車がかり”や“大盾縦” リアル“陣形合体”が実現!



2月28日、日本体育大学にて、『戦国BASARA4』で敵兵士が組む特殊な陣形“陣形合体”を、日本体育大学の体操部が挑戦するという、一風変わったデモンストレーションが公開された。ふだんから各地で集団演技などを披露しているという体操部の学生たちは、曲に合わせて見事な集団演技を披露した後に、ゲーム中の陣形合体を実演。今回披露された演技は、『戦国BASARA4』のゲーム映像と組み合わせ、特別映像として公式サイトで公開されている。

EVENT 『LoV Ⅲ』初の公式イベントは新情報満載!

3月1日、都内にて、スクウェア・エニックスの『ロード オブ ヴァーミリオン Ⅲ』初の公式イベント“ヴァーミリオン フェスティバル”が開催。本作の総合プロデューサーを務める同社の柴貴正氏らが登壇し、3月27日からの稼動が発表されている新バージョン『LoV Ⅲ Ark-cell』の新情報が発表された。また、任意の4人によるチーム戦という、イベント独自の特別なトーナメントバトルも行われた。





⬆優勝者、トーナメント出場者には、同作ではおなじみの特別称号が授与された。

TOPIC “共闘甲子園”が開催決定!

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアは、プレイステーション Vitaの“共闘ゲーム”の“共闘ゲームプレイヤー日本一”を決定するゲーム大会プロジェクト、“共闘甲子園”の始動を発表。第1弾として、3月23日に“共闘甲子園 春のセンバツ大会”を東京・秋葉原で開催する。大会には、ゲームメディアやタレントなどのチームが出場予定のほか、当日来場のユーザーも参加可能。また、“共闘ゲーム”の試遊や展示、一般ユーザーも楽しめるアトラクションが用意されている。

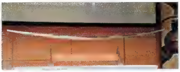


“共[illegible]概要
スローガン:見せてくれ、栄光のハイタッチ。
日時:3月23日(日) 11:00~19:00(予定)
開催場所:ベルサール秋葉原 1F
参加費:無料
優勝賞品:優勝チーム全員に下記を1セットずつプレゼント
PlayStation 4 (CUH-1000AB01)
“PSN カード”50000円分
※詳細は公式サイト(※2)へ。

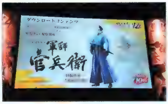
EVENT 武将“ももち”が一騎当千! 『戦国無双4』完成発表会が開催

3月5日、都内にて、3月20日発売予定の『戦国無双4』の完成発表会が開催。さまざまなタイアップ企画が発表されたほか、“ももち”の愛称で知られるBerryz工房の嗣永桃子さんが登場し、自分そっくりにエディットされた武将での実機プレイを披露した。





⬆今夏から開催予定の“刀剣展”で展示される予定の、“森蘭丸の大太刀”もお披露目。



EVENT “ニコニコ超会議3”の新企画や各エリアの詳細が公開

3月4日、ドワンゴおよびニワンゴは、4月26日、27日に幕張メッセで開催される、動画サービス“niconico”の超巨大イベント“ニコニコ超会議3”に関する発表会第2弾を開催。新企画および各エリアの詳細を発表した。ゲーム関係のおもな企画は以下の通り。

ゲーム関係のおもな企画

- 『艦隊これくしょん -艦これ-』の 提督の部屋を再現。艦娘との記念撮影も可能
- 『ドラゴンクエストX』で“ガチ部門”、“ネタ部門”の大会が実施
- WillSmartのデカスマホで人気スマートフォンゲームを体験できる
- “超脱出ゲーム”などのアナログゲーム大会が開催
- 『タイタンフォール』が出展。Xbox Oneの体験会も実施
- “超PSO2放送局”で『ファンタシースターオンライン2』の最新情報公開や対戦ステージを実施
- 『グルーブコースター』などの音楽アーケードゲームが体験できる
- “ニコニコ自作ゲームフェス”などで人気となった自作ゲームが体験できる
- アデランスが『ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア』ブースに出演するコンパニオンたちの特注ウィッグを制作





ダイオウグソクムシからロケットまで!

⬅宇宙や深海生物、アニメ、自衛隊などなど、多岐に渡る企画が展開予定。

THIS WEEK……> そのほかの気になるニュース

2月28日 『マインクラフト』の映画化がワーナー・ブラザースで進行中

『マインクラフト』の映画化が進行中であることが判明。映画系ウェブメディアのDeadlineによると、映画化権を獲得したのはワーナー・ブラザース。レゴの映画も手掛けたRoy Lee氏が中心になってプロデュースを進めている。

3月4日 “『NEWラブプラス+』体験版ツアー”招待キャンペーンが実施

KONAMIは、『NEWラブプラス+』の発売を記念し、3月16日24時までの期間中、Twitter上で“ラブプラスの想い出”メッセージを投稿した人の中から抽選で、“カノジョと過ごす日光・鬼怒川『NEWラブプラス+』体験ツアー”に招待するキャンペーンを実施する。

3月5日 PlayStation Network、税率8%適用は4月1日0時以降“購入時点”から

4月1日より施行される消費税率改定にともない、PlayStation NetworkおよびSony Entertainment Networkにおける対応が発表された。新税率(8%)が適用されるのは、4月1日0時以降に商品を購入する場合となる。

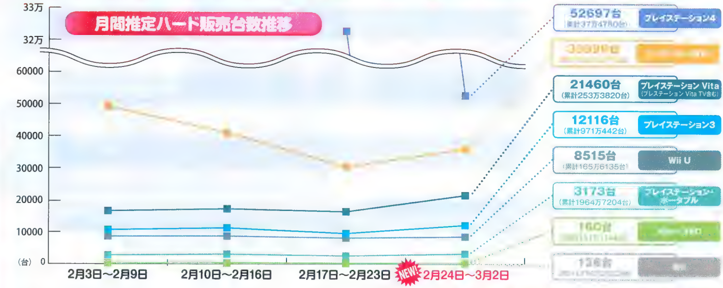
※2……共闘学園公式サイトのURL ➡ http://www.jp.playstation.com/cp/2013_psvita_kyoutou/

WEEKLY FAMITSU
MARKETING REPORT
マーケティングリポート

ゲームハード、パッケージソフトの週間販売データや業界関係者の意見を中心に、マーケティングの観点から毎週のゲーム業界を分析するコーナー。

2月24日～3月2日

根強い人気の『牧場物語 つながる新天地』が1位に



今週の1位は『牧場物語 つながる新天地』で11万本強のセールスを記録した。2年前に発売された前作『牧場物語 はじまりの大地』の初週販売本数が80000本弱だったことを考えると、シリーズとしてのさらなる広がりを感じさせる結果となった。『スーパーマリオブラザーズ』とのコラボ効果もあっただろう。2位は、60000本強を販売した『カセキホリダー ムゲンギア』。シリーズ3作目にあたる本作だが、前作の『スーパーカセキホリダー』は、初週47706本からスタートして、最終的には累計販売本数が30万本を突破している。前作の実績からすると、本作の伸びも期待できる。さらに新作では、『影牢 ～ダークサイド・プリンセス～』がPS Vita版とプレイステーション3版を合わせて、初週販売本数42347本となった。11年ぶりの新作としては、若干物足りない数字と言えるものの、今後のもうひと伸びに期待したい。

注目のプレイステーション4は、発売2週目で52697台を販売。対応ソフトでは、『龍が如く 維新！』が相変わらずの好調で、累計10万本突破まであとわずかとなった。

週間ソフト推定販売本数TOP10

順位	前回の順位	機種	タイトル	メーカー	発売日	価格[税抜/税込]	推定販売本数(推定累計販売本数)
1	NEW	3DS	牧場物語 つながる新天地	マーベラスAQL	2月27日	4800円/5040円	11万6922本
2	NEW	3DS	カセキホリダー ムゲンギア	任天堂	2月27日	4571円/4800円	60216本
3	2	PS3	龍が如く 維新！	セガ	2月22日	8190円/8600円	57388本(20万199本)
4	1	PS4	KNACK(ナック)	SCEJA	2月22日	4900円/5145円	52762本(37万4845本)
5	4	3DS	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵	スクウェア・エニックス	2月6日	5229円/5490円	43258本(64万8950本)
6	6	3DS	妖怪ウォッチ	レベルファイブ	2013年7月11日	4571円/4800円	35243本(49万6333本)
7	NEW	PS3	影牢 ～ダークサイド プリンセス～	コーエーテクモゲームス	2月27日	6800円/7140円	24315本
8	3	PS4	龍が如く 維新！	セガ	2月22日	8190円/8600円	21836本(94922本)
9	NEW	Vita	影牢 ～ダークサイド プリンセス～	コーエーテクモゲームス	2月27日	5800円/6090円	18032本
10	NEW	Vita	IS(インフィニット・ストラトス)2 イグニッション・ハーツ	5pb.	2月27日	6800円/7140円	17686本

識者の視点 プレイステーション4の今後の鍵を握るのは、SHARE機能とインディーゲーム

注目は、やはりプレイステーション4ですが、初週32万台強、2週目も52000台強と、非常に好調なスタートを切りました。プレイステーション3の初週販売台数が80000台強だったことを考えると、相当な勢いを感じます。もちろん、プレイステーション3のときは、本体の供給が不十分だったので、一概に比較はできないのですが、それでも価格設定なども含め、今回のほうが遥かにうまくユーザーにアピールできているという印象があります。

ソフトでは、ラインアップがなかなか揃わない中、『龍が如く 維新！』ががんばったように思います。プレイステーション3とのマルチプラットフォーム展開だったので、もうちょっと低い数字を想定していたのですが、発売2週間で95000本強の累計販売本数は、まずまずの立ち上がりではないでしょうか。自社の主力タイトルをプレイステーション3とのマルチで展開するか迷っているメーカーさんにとっては、絶好の判断材料になったでしょう。プレイステーション4版『龍が如く 維新！』は、ハードの普及と合わせて、まだまだ販売本数を伸ばしていきそうですね。

プレイステーション4で期待しているのはSHARE機能です。最初に概要を聞いたときは、「そんなにユーザーに刺さるものかな？」と半信半疑だったのですが、欧米での動向を見ていると、非常に活況を呈しているようです。ゲーム実況を気軽に始めるユーザーも多いようで、ゲームの新しい楽しみかたが広がりそうな予感があります。さらに、注目のインディーゲームなどが出てきたときに、SHARE機能を通して"口コミ効果"で人気が広がっていく……といったことも期待できそうです。個人的には、SHARE機能とインディーゲームがプレイステーション4の普及の鍵を握っていると思っています。



※注釈のないデータはすべてファミ通調べです。 ※SCEJAはソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアの略です。

from ファミ通.com ゲームユーザーの意見箱

2月22日～2月28日の ゲーム業界について

（集計期間：3月3日～3月6日）

今週の注目ニュース ベスト BEST 5

1位 プレイステーション4がいよいよ発売！ 都内の発売日当日の模様をリポート

2月22日、ソニー・コンピュータエンタテインメントの新世代機、プレイステーション4がついに発売された。ファミ通.comでは、早朝から熱心なゲームファンが行列を作っていた秋葉原、有楽町、池袋、新宿、渋谷の各家電量販店を回り、発売日当日の模様をリポートした。

2位 プレイステーション4の国内販売台数が発売2日間で32万2083台に

ファミ通調べによるプレイステーション4の国内販売台数が、発売2日間(2月22・23日)で32万2083台となったことが明らかに。ちなみに、プレイステーション3の国内初週販売台数(2006年11月11・12日)は88443台で、その約3.6倍という好スタートを切った。

3位 ニンテンドーDSおよびWiiソフトのニンテンドーWi-Fiコネクションサービスが5月20日に終了

2月27日、任天堂はニンテンドーDSおよびWiiソフトのニンテンドーWi-Fiコネクションサービスを5月20日に、ニンテンドー3DS向けの"ニンテンドービデオ"のサービスを3月31日にそれぞれ終了すると発表した。

4位 プレイステーション4、発売！ みんなでカウントダウンしたローンチイベントをリポート

2月21日夜から2月22日未明にかけて、東京・銀座 ソニービルにて、プレイステーション4のカウントダウンイベントが開催された。先着30人までのプレイステーション4先行購入希望者と、多彩なゲスト、そしてネット中継を見ているすべてのゲームファンとともに、記念すべき発売日に向けてカウントダウンを行った。

5位 『第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇』PV第2弾が公式サイトにて公開

バンダイナムコゲームスは、4月10日発売予定のプレイステーション Vita、プレイステーション3用ソフト『第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇』の新たなプロモーション映像を公開。初回限定版封入特典と、HDリメイク版『スーパーロボット大戦』の情報も。

今週の注目ハードベスト3

1位	プレイステーション4	205ポイント
2位	プレイステーション Vita	66ポイント
3位	ニンテンドー3DS	32ポイント

※ポイントは、ファミ通.comの読者投票をもとに算出したものです。

ニュースベスト5へのおもなご意見

プレイステーション4がいよいよ発売！ 都内の発売日当日の模様をリポート

●ついにPS4が発売したんだな～、という気持ちです。SHARE機能に興味を持っているので、いろいろな人が動画を配信してくれるといいなと思います。（30歳男性　無職）

●盛り上がっている様子が伝わってきました。PS4を手に入れた方がうらやましいです。（39歳男性　フリーター）

●ゲームが好きな、熱いユーザーの姿が見られてよかった。（30歳男性　フリーター）

●ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア（SCEJA）の河野(かわの)氏が、現在のゲーム市場と販売店舗を大切にしながら、PS4をリリースしていると感じた。（32歳男性　配送業）

●期待されていたハードなので、ゲーム業界が活性化すればいいと思う。（40歳男性　無職）

プレイステーション4の国内販売台数が発売2日間で32万2083台に

●上々のスタートだと思う。国産のビッグタイトルがあってこそ。昨年末に発売していたら、ここまではいかなかったと思うので、SCEJAの判断は評価したい。（22歳男性　無職）

●出だしは好調。これで据え置きゲーム機が盛り上がるとうれしいです。（34歳男性　会社員）

●どのくらい売れるか気になっていたので、知ることができてよかった。（17歳男性　高校生）

●海外ほどではないが、PS3発売時と比べれば十分に行き渡ってよかった。つぎは、いつ100万台に届くか期待したい。（25歳男性　会社員）

ニンテンドーDSおよびWiiソフトのニンテンドーWi-Fiコネクションサービスが5月20日に終了

●ニンテンドーDSとWiiは、まだ家では十分現役なので、時代の流れを感じました。（28歳女性　パート）

●しかたないこととはいえ、残念ですね。代わりにニンテンドーネットワークが充実してくれることを願います。（22歳男性　学生）

●DSのWi-Fiは、『マリオカートDS』で楽しませてもらったので、なくなるのは残念です。（37歳男性　会社員）

プレイステーション4、発売！ みんなでカウントダウンしたローンチイベントをリポート

●待ちに待ったPS4発売日イベントの模様を見られてよかった。（30歳男性　会社役員）

●このカウントダウンイベントの中継を見てから、意気揚々とPS4を買いに行きました。（34歳男性　会社員）

『第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇』PV第2弾が公式サイトにて公開

●発売前の『スパロボ』のPVは、何歳になってもワクワクする。（36歳男性　会社員）

●発売が待ち遠しい。原作のBGM入りPVも早く見たい。（27歳男性　農業）

QUESTION 今週のクエスチョン　この春（3・4月）発売の注目タイトルは？

週刊ファミ通3月13日号では"編集者がオススメする春の本命タイトル"と題した特集記事で、本誌スタッフによる注目タイトルを掲載した。そこで今回は、3・4月に発売されるタイトルの中から、読者が期待・注目しているゲームを聞いた。

1位	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS4、PS3、Xbox 360)	15人
2位	DARK SOUL II（ダークソウルII）(PS3、Xbox 360)	8人
3位	魔都紅色幽撃隊 (PS Vita、PS3)	6人
3位	Jスターズ ビクトリーバーサス (PS Vita、PS3)	6人
5位	アルノサージュ ～生まれいずる星へ祈る詩～ (PS3)	5人

『MGSV グラウンド・ゼロズ』が1位を獲得！ シリーズ最新作であることや、オープンワールドへの期待が高かった。また、PS4・PS3両機種で出るタイトルは、どちらを買うか悩むという意見もあった。

『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』と答えた人の意見

●『ファントムペイン』へと続く序章作とはいえ、小島監督の自信作。早くPS4を調達せねば。（31歳男性　アルバイト）

●待ちに待ったシリーズ最新作。タブレットとも連携して遊べるうえに、やり応えもありそうだから。（17歳女性　学生）

●グラフィックにも期待しているが、『V』である所以も知りたい。（25歳男性　会社員）

●オープンワールドでの潜入ミッションを体感したいです。（21歳男性　大学生）

『DARK SOUL II（ダークソウルII）』と答えた人の意見

●前作がすごくおもしろかった。グラフィックの進化やストーリーにも期待。（17歳男性　学生）

●期待せずにはいられない。心が折れようとも、やり込みたいと思う。（40歳男性　会社員）

●今回も、心は折れるのか？（30歳男性　会社員）

そのほかの意見

●『魔都紅色幽撃隊』。久しぶりに、今井秋芳監督の世界観に浸れるうれしさ。（36歳男性　会社員）

●『アルノサージュ』。『シェルノサージュ』だけでなく、『アルトネリコ』ともリンクしたという世界に期待大です。（23歳男性　公務員）

●『戦国無双4』。久々のナンバリングタイトルなので楽しみ。（33歳男性　会社員）

●『NAtURAL DOCtRINE(ナチュラルドクトリン)』。難しいシミュレーションほど燃えるものはない。（35歳男性　会社員）

ご意見はコチラから　ファミ通.com　http://www.famitsu.com/　※毎週土曜日～翌週水曜日まで受付中

お手紙でもOK！　名前、住所、年齢、性別、職業とご意見を書いて下のあて先に送ってね。〒102-8431　エンターブレイン　週刊ファミ通編集部"意見箱"係

WEEKLY FAMITSU

ファミ通トップ30

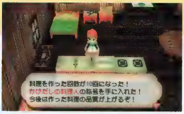
TOP30

今週は、『牧場物語 つながる新天地』が11万本以上を売り上げて初登場1位を獲得した。同じく2位に初登場の『カセキホリダー ムゲンギア』も60000万本以上を売り上げ、好調な滑り出しとなっているぞ。

集計期間 2月24日～3月2日

1 3DS 牧場物語 つながる新天地

NEW 前回 – 前々回 –



作物や副産物は、料理にすることで出荷額がアップする。自宅にキッチンを設置すると、いつでも料理ができるのでオススメだ。なお、料理は回数をこなすことで品質が上がり、より高値で売れるようになる。何度も料理を作って腕前を上げるといいぞ。

ニンテンドー3DS
シミュレーション
動物・育成
■マーベラスAQL
2月27日発売 4800円[税抜](5040円[税込])
最高順位 1位 登場回数 1回

推定週間販売本数 **11万6922**
推定累計販売本数 **11万6922**

2 3DS カセキホリダー ムゲンギア

NEW 前回 – 前々回 –



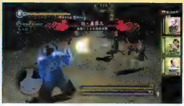
カセキモービルには3つの代表的なタイプがある。スピードタイプは積める装備が少ないが、とにかく速い。バギータイプは荒れ地の攻略に最適。トラックタイプは多くの装備を積んで走れるのだ。地形に合った、さまざまなカセキモービルに乗り換えよう。

ニンテンドー3DS
RPG
恐竜
■任天堂
2月27日発売 4571円[税抜](4800円[税込])
ダウンロード版 4571円[税抜](4800円[税込])
最高順位 2位 登場回数 1回

推定週間販売本数 **60216**
推定累計販売本数 **60216**

3 PS3 龍が如く 維新！

前回 2 前々回 –



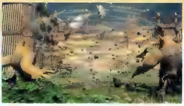
バトルダンジョンでの任務に失敗すると、同行させた隊士の忠誠心が減少する。失敗が続いて忠誠心がゼロになると脱走してしまうが、脱走した隊士は骸街に逃げ込んでいるのだ。説得すれば再び仲間にできるので、隊士を再加入させたいときは骸街へ！

プレイステーション3
アクション・アドベンチャー
時代劇
■セガ
2月22日発売 8190円[税抜](8600円[税込])
ダウンロード版 8190円[税抜](8600円[税込])
最高順位 2位 登場回数 2回

推定週間販売本数 **57388**
推定累計販売本数 **20万199**

4 PS4 KNACK(ナック)

前回 1 前々回 –



主人公のナックを構成する最大5000個ものレリック(パーツ)が躍動するアクションは、まさにダイナミックのひと言。体に取り込んだレリックを一気に放出する必殺技"スーパームーブ"は、プレイステーション4だからこそ表現できる大技だ。必見だぞ。

プレイステーション4
アクション
ファンタジー
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
2月22日発売 4900円[税抜](5145円[税込])
最高順位 1位 登場回数 2回

推定週間販売本数 **52762**
推定累計販売本数 **37万4845**

5 3DS ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵

前回 4 前々回 1



対戦用に構成したパーティの立ち回りなどを確認したいときは、牧場フリーバトルを活用するといい。相手チームのセットアップには、預かり所から選ぶ以外にも"マスターズGP"ランキングで上位のパーティが設定できるので、ウデ試しには最適なのだ。

ニンテンドー3DS
RPG
ファンタジー
■スクウェア・エニックス
2月6日発売 5229円[税抜](5490円[税込])
ダウンロード版 5229円[税抜](5490円[税込])
スペシャルパック 23229円[税抜](24390円[税込])
最高順位 1位 登場回数 4回

推定週間販売本数 **43258**
推定累計販売本数 **64万8950**

6 3DS 妖怪ウォッチ

→ 前回 6 前々回 3

推定週間販売本数 35243　推定累計販売本数 49万6333

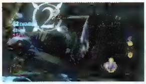


ニンテンドー3DS
RPG
冒険
■レベルファイブ
2013年7月11日発売　4571円[税抜](4800円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4800円[税込])
最高順位 2位　登場回数 28回

7 PS3 影牢 ～ダークサイド プリンセス～

NEW 前回 － 前々回 －

推定週間販売本数 24315　推定累計販売本数 24315



プレイステーション3
アクション
トラップ
■コーエーテクモゲームス
2月27日発売　6800円[税抜](7140円[税込])
プレミアムBOX　9800円[税抜](10290円[税込])
ダウンロード版　6000円[税抜](6300円[税込])
最高順位 7位　登場回数 1回

8 PS4 龍が如く 維新!

↓ 前回 3 前々回 －

推定週間販売本数 21836　推定累計販売本数 94922



プレイステーション4
アクション・アドベンチャー
時代劇
■セガ
2月22日発売　8190円[税抜](8600円[税込])
ダウンロード版　8190円[税抜](8600円[税込])
最高順位 3位　登場回数 2回

9 Vita 影牢 ～ダークサイド プリンセス～

NEW 前回 － 前々回 －

推定週間販売本数 18032　推定累計販売本数 18032

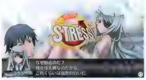


プレイステーション Vita
アクション
トラップ
■コーエーテクモゲームス
2月27日発売　5800円[税抜](6090円[税込])
プレミアムBOX　8800円[税抜](9240円[税込])
ダウンロード版　5143円[税抜](5400円[税込])
最高順位 9位　登場回数 1回

10 Vita IS〈インフィニット・ストラトス〉2 イグニッション・ハーツ

NEW 前回 － 前々回 －

推定週間販売本数 17686　推定累計販売本数 17686



プレイステーション Vita
アドベンチャー
アニメ・恋愛
■5pb.
2月27日発売　6800円[税抜](7140円[税込])
限定版　9800円[税抜](10290円[税込])
ダウンロード版　6000円[税抜](6300円[税込])
最高順位 10位　登場回数 1回

---

11 ↓ 前回 10 前々回 4 — 3DS **星のカービィ トリプルデラックス**
ニンテンドー3DS　アクション／冒険
■任天堂
1月11日発売　4571円[税抜](4800円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4800円[税込])　週間 15302
最高順位 1位　登場回数 8回　累計 50万4328

12 ↓ 前回 7 前々回 － — PS4 **バトルフィールド 4**
プレイステーション4　FPS／戦争
■エレクトロニック・アーツ
2月22日発売　7300円[税抜](7665円[税込])
ダウンロード版　6300円[税抜](6615円[税込])　週間 13849
最高順位 7位　登場回数 2回　累計 40727

13 NEW 前回 － 前々回 － — Vita **ヴァルハラナイツ3 GOLD**
プレイステーション Vita　アクション・RPG／ファンタジー
■マーベラスAQL
2月27日発売　4980円[税抜](5229円[税込])　週間 13093
最高順位 13位　登場回数 1回　累計 13093

14 NEW 前回 － 前々回 － — PS3 **IS〈インフィニット・ストラトス〉2 イグニッション・ハーツ**
プレイステーション3　アドベンチャー／アニメ・恋愛
■5pb.
2月27日発売　6800円[税抜](7140円[税込])
限定版　9800円[税抜](10290円[税込])
ダウンロード版　6000円[税抜](6300円[税込])　週間 12736
最高順位 14位　登場回数 1回　累計 12736

15 → 前回 15 前々回 3 — 3DS **パズドラZ**
ニンテンドー3DS　パズル・RPG／冒険・育成
■ガンホー・オンライン・エンターテイメント
2013年12月12日発売　4190円[税抜](4400円[税込])
ダウンロード版　3810円[税抜](4000円[税込])　週間 11546
最高順位 1位　登場回数 11回　累計 132万260

16 ↓ 前回 13 前々回 10 — 3DS **ポケットモンスター X・Y**
ニンテンドー3DS　RPG／冒険
■ポケモン
2013年10月12日発売　各4571円[税抜](各4800円[税込])
Xパック Yパック ゼルネアス・イベルタル ブルー
各21715円[税抜](各22800円[税込])
ダウンロード版　各4571円[税抜](各4800円[税込])　週間 11505
最高順位 1位　登場回数 20回　累計 429万5345

17 ↓ 前回 9 前々回 2 — Wii U **ドンキーコング トロピカルフリーズ**
Wii U　アクション／冒険
■任天堂
2月13日発売　5700円[税抜](5985円[税込])
ダウンロード版　5700円[税抜](5985円[税込])　週間 11325
最高順位 2位　登場回数 3回　累計 71710

18 NEW 前回 － 前々回 － — PSP **いざ、出陣! 恋戦 第二幕 ～越後編～/～甲斐編～**
プレイステーション・ポータブル　アドベンチャー／恋愛
■アスガルド
2月27日発売　各4800円[税抜](各5040円[税込])
豪華版　各6800円[税抜](各7140円[税込])　週間 9743
最高順位 18位　登場回数 1回　累計 9743

19 ↓ 前回 5 前々回 － — 3DS **黒子のバスケ 勝利へのキセキ**
ニンテンドー3DS　スポーツ／マンガ・アニメ
■バンダイナムコゲームス
2月20日発売　5695円[税抜](5980円[税込])　週間 8962
最高順位 5位　登場回数 2回　累計 52049

20 NEW 前回 － 前々回 － — PSP **幕末Rock**
プレイステーション・ポータブル　アドベンチャー・リズムゲーム／音楽・歴史
■マーベラスAQL
2月27日発売　5800円[税抜](6090円[税込])
ダウンロード版　5238円[税抜](5500円[税込])　週間 8645
最高順位 20位　登場回数 1回　累計 8645

21 ↓ 前回 19 前々回 [illegible] — PS3 **機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト**
プレイステーション3　アクション／アニメ・ロボット
■バンダイナムコゲームス
1月30日発売　7600円[税抜](7980円[税込])
ダウンロード版　7600円[税抜](7980円[税込])
プレミアムGサウンドエディション　10457円[税抜](10980円[税込])
ダウンロード版　10457円[税抜](10980円[税込])　週間 8275
最高順位 1位　登場回数 5回　累計 32万3412

22 ↓ 前回 21 前々回 11 — Wii U **Wii Party U**
Wii U　その他／バラエティー
■任天堂
2013年10月31日発売　4700円[税抜](4935円[税込])
ダウンロード版　4400円[税抜](4620円[税込])　週間 8231
最高順位 2位　登場回数 17回　累計 66万1281

23 ↓ 前回 22 前々回 14 — Wii U **New スーパーマリオブラザーズ U**
Wii U　アクション／冒険
■任天堂
2012年12月8日発売　5700円[税抜](5985円[税込])
ダウンロード版　5700円[税抜](5985円[税込])　週間 7522
最高順位 2位　登場回数 39回　累計 108万7218

24 ↓ 前回 8 前々回 － — PS4 **KILLZONE SHADOW FALL (キルゾーン シャドーフォール)**
プレイステーション4　FPS／戦争
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
2月22日発売　6900円[税抜](7245円[税込])
ダウンロード版　5900円[税抜](6195円[税込])　週間 7454
最高順位 8位　登場回数 2回　累計 33432

25 NEW 前回 － 前々回 － — PSP **下天の華 夢灯り**
プレイステーション・ポータブル　アドベンチャー／歴史・恋愛
■コーエーテクモゲームス
2月27日発売　5800円[税抜](6090円[税込])
トレジャーBOX　12800円[税抜](13440円[税込])
ダウンロード版　5143円[税抜](5400円[税込])
ツインパック　9800円[税抜](10290円[税込])　週間 7088
最高順位 25位　登場回数 1回　累計 7088

26 ↓ 前回 11 前々回 － — PS4 **真・三國無双7 with 猛将伝**
プレイステーション4　アクション／歴史
■コーエーテクモゲームス
2月22日発売　7800円[税抜](8190円[税込])
ダウンロード版　6762円[税抜](7100円[税込])　週間 6954
最高順位 11位　登場回数 2回　累計 20530

27 ↓ 前回 12 前々回 － — PS4 **アサシン クリード4 ブラック フラッグ**
プレイステーション4　アクション・アドベンチャー／暗殺
■ユービーアイソフト
2月22日発売　8400円[税抜](8820円[税込])
ダウンロード版　7500円[税抜](7875円[税込])　週間 6878
最高順位 12位　登場回数 2回　累計 19763

28 ↓ 前回 16 前々回 － — PS4 **トゥームレイダー ディフィニティブエディション**
プレイステーション4　アクション・アドベンチャー／サバイバル
■スクウェア・エニックス
2月22日発売　4572円[税抜](4800円[税込])
ダウンロード版　4572円[税抜](4800円[税込])　週間 6705
最高順位 16位　登場回数 2回　累計 17281

29 ↓ 前回 24 前々回 17 — PS3 **グランド・セフト・オートV**
プレイステーション3　アクション／クライム
■ロックスター・ゲームス
2013年10月10日発売　7400円[税抜](7770円[税込])
ダウンロード版　7400円[税抜](7770円[税込])　週間 6094
最高順位 2位　登場回数 19回　累計 67万6423

30 ↓ 前回 14 前々回 － — PS4 **コール オブ デューティ ゴースト**
プレイステーション4　アクション・シューティング／戦争
■スクウェア・エニックス
2月22日発売　7600円[税抜](7980円[税込])
ダウンロード版　7600円[税抜](7980円[税込])　週間 5669
最高順位 14位　登場回数 2回　累計 17444

※このランキングは161ページに掲載されている販売店のご協力により、ニンテンドー3DS、プレイステーション Vita、プレイステーション・ポータブル、Wii U、Wii、プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox 360のソフトの販売数を同一の条件のもとに集計し、ファミ通が独自に作成したものです。推定累計販売本数の色は、黒は10万本未満、青は10万本以上、緑は50万本以上、赤は100万本以上であることを表しています。

期待の新作 TOP30

集計期間　2月27日～3月5日

今週は、3作品が初登場。27位に『ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-』、29位に『ヒーローバンク』、30位に『機動戦士ガンダム サイドストーリーズ』が、それぞれランクインしている。

1 PS3 ペルソナ5

前回 3　前々回 1



鎖のつながれたイスを描いたイメージビジュアルが公開されている本作。物語のテーマは"束縛からの解放"だ。

プレイステーション3
RPG
学園・ドラマ
■アトラス
2014年冬発売予定　価格未定

991

2 PS4 ファイナルファンタジーXV

前回 1　前々回 2



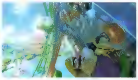
本作では、主人公ノクトと仲間たちの旅路に焦点が当てられる。ドラマ性の高いストーリーに期待しよう。

プレイステーション4
RPG・アクション
ファンタジー
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定

799

3 Wii U マリオカート8

前回 2　前々回 4



"反重力"の要素が新しい本作。通常のコースはもちろん、空や海、壁、天井までもがサーキットになるのだ。

Wii U
アクション
レース
■任天堂
5月29日発売予定　5700円[税抜](6156円[税込])
ダウンロード版　5700円[税抜](6156円[税込])

772

4 3DS モンスターハンター4G

前回 6　前々回 5



『MH4』のセーブデータをほぼ引き継げると発表された本作。発売に備え、『MH4』をしっかりやり込んでおこう。

ニンテンドー3DS
アクション
狩り
■カプコン
2014年秋発売予定　価格未定

689

5 PS3 戦国無双4

前回 5　前々回 2



織田家に古くから仕える武将、柴田勝家。2本の斧を軽々と振るい、立ちふさがる敵を吹き飛ばしていく。

プレイステーション3
アクション
歴史
■コーエーテクモゲームス
3月20日発売予定　7200円[税抜](7560円[税込])
TREASURE BOX　12800円[税抜](13440円[税込])
アニメBOX　9800円[税抜](10290円[税込])
ダウンロード版　6286円[税抜](6600円[税込])

625

順位	前回	前々回	機種	タイトル	データ	得点
6	7	8	PS4	キングダム ハーツIII	プレイステーション4　RPG・アクション ■スクウェア・エニックス　ファンタジー 発売日未定　価格未定	528
7	8	7	3DS	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	ニンテンドー3DS　RPG ■アトラス　冒険 6月5日発売予定　6980円[税抜](7538円[税込]) ニンテンドー3DS LL 本体セット(仮題)　価格未定	504
8	12	8	PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	プレイステーション3　RPG ■バンダイナムコゲームス　ファンタジー 発売日未定　価格未定	474
9	4	10	PS4	メタルギア ソリッド V ファントムペイン	プレイステーション4　アクション ■KONAMI　戦略諜報 発売日未定　価格未定	452
10	14	10	PS3	第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇	プレイステーション3　シミュレーション・RPG ■バンダイナムコゲームス　ロボット 4月10日発売予定　8070円[税抜](8716円[税込]) ダウンロード版　8070円[税抜](8716円[税込])	392
11	22	19	PS3	ラスト レムナント	プレイステーション3　RPG ■スクウェア・エニックス　冒険・ファンタジー 発売日未定　価格未定	322
12	19	21	Wii U	大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U	Wii U　アクション ■任天堂　キャラクター 2014年発売予定　価格未定	316
13	16	14	Wii U	ゼルダ無双(仮題)	Wii U　アクション ■コーエーテクモゲームス　冒険・ファンタジー 2014年夏発売予定　価格未定	297
14	18	20	3DS	ゲームセンターCX 3丁目の有野	ニンテンドー3DS　バラエティー ■バンダイナムコゲームス　パーティー 3月20日発売予定　5219円[税抜](5480円[税込]) ダウンロード版　5129円[税抜](5480円[税込]) 限定版　7124円[税抜](7480円[税込])	292
15	11	12	3DS	ブレイブリーセカンド	ニンテンドー3DS　RPG ■スクウェア・エニックス　冒険・ファンタジー 発売日未定　価格未定	290
16	21	24	PS4	ウォッチドッグス	プレイステーション4　アクション ■ユービーアイソフト　ハッキング 6月26日発売予定　8400円[税抜](9072円[税込]) ダウンロード版　7500円[税抜](8100円[税込])	289
17	10	11	3DS	NEWラブプラス+	ニンテンドー3DS　コミュニケーション ■KONAMI　恋愛 3月27日発売予定　5700円[税抜](5985円[税込]) ダウンロード版　5200円[税抜](5460円[税込]) マナカデラックス/リンコデラックス/ネネデラックス コンプリートセット　各32000円[税抜](各33600円[税込])	285
18	13	9	PS3	サイコブレイク	プレイステーション3　アクション・アドベンチャー ■ベセスダ・ソフトワークス　サバイバル・ホラー 2014年発売予定　価格未定	284
19	15	13	PS4	サイコブレイク	プレイステーション4　アクション・アドベンチャー ■ベセスダ・ソフトワークス　サバイバル・ホラー 2014年発売予定　価格未定	276
20	27	28	PS4	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ	プレイステーション4　アクション ■KONAMI　戦略諜報 3月20日発売予定　2839円[税抜](2980円[税込]) ダウンロード版　2362円[税抜](2480円[税込])	274
21	20	11	3DS	大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	ニンテンドー3DS　アクション ■任天堂　キャラクター 2014年発売予定　価格未定	257
22	17	30	3DS	シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール	ニンテンドー3DS　リズムゲーム ■スクウェア・エニックス　ファンタジー 4月24日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込]) ダウンロード版　4444円[税抜](4800円[税込]) シアトリズム エディション　23000円[税抜](24840円[税込])	239
23	25	17	3DS	閃乱カグラ2 -真紅-	ニンテンドー3DS　アクション ■マーベラスAQL　学園・現代 8月7日発売予定　6480円[税抜](6998円[税込]) にゅうにゅうDXパック　価格未定	216
24	23	22	Vita	フリーダムウォーズ	プレイステーション Vita　アクション ■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　近未来 2014年夏発売予定　価格未定 ダウンロード版　価格未定	199
25	24	－	Vita	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd	プレイステーション Vita　リズムゲーム ■セガ　音楽 3月27日発売予定　7000円[税抜](7350円[税込]) ダウンロード版　6286円[税抜](6600円[税込])	170
26	29	28	Vita	第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇	プレイステーション Vita　シミュレーション・RPG ■バンダイナムコゲームス　ロボット 4月10日発売予定　7120円[税抜](7690円[税込]) ダウンロード版　7120円[税抜](7690円[税込])	169
27 NEW	－	－	Vita	ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-	プレイステーション Vita　RPG ■バンダイナムコゲームス　ファンタジー・冒険 4月24日発売予定　6170円[税抜](6664円[税込]) 初回限定生産版　9980円[税抜](10778円[税込])	167
28	26	－	PS3	人喰いの大鷲トリコ	プレイステーション3　アクション・アドベンチャー ■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　冒険・ファンタジー 発売日未定　価格未定	159
29 NEW	－	－	3DS	ヒーローバンク	ニンテンドー3DS　RPG ■セガ　マネーバトルRPG 3月20日発売予定　5286円[税抜](5550円[税込]) ダウンロード版　4667円[税抜](4900円[税込])	153
30 NEW	－	－	PS3	機動戦士ガンダム サイドストーリーズ	プレイステーション3　アクション ■バンダイナムコゲームス　アニメ・ロボット 5月29日発売予定　7600円[税抜](8208円[税込]) Limited Edition　13790円[税抜](14893円[税込])	151

※枠がピンク色のタイトルは、3ヵ月以内に発売予定のものです。
※このランキングは、読者が購入したいと思っているタイトルを、本誌の"プレゼント・アンケート"によって、同一の条件のもとに集計したものです。

期待のルーキーTOP10

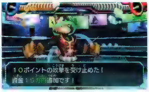
集計期間　2月27日～3月5日

今週は、『サイコブレイク』(プレイステーション3版)がトップを獲得。11位以下は、『クロノス・マテリア』、『deep down(ディープダウン)』、『[illegible]』(プレイステーション3版)と続いている。

順位	機種	タイトル	機種名/メーカー/発売日・価格	ジャンル	得票
1	PS3	サイコブレイク	プレイステーション3 ■ベセスダ・ソフトワークス 2014年発売予定　価格未定	アクション・アドベンチャー サバイバル・ホラー	466
2	Vita	フリーダムウォーズ	プレイステーション Vita ■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア 2014年夏発売予定　価格未定 ダウンロード版　価格未定	アクション 近未来	364
3	PS3	ラスト レムナント	プレイステーション3 ■スクウェア・エニックス 発売日未定　価格未定	RPG 冒険・ファンタジー	305
4	PS4	サイコブレイク	プレイステーション4 ■ベセスダ・ソフトワークス 2014年発売予定　価格未定	アクション・アドベンチャー サバイバル・ホラー	286
5	3DS	ヒーローバンク	ニンテンドー3DS ■セガ 3月20日発売予定　5286円[税抜](5550円[税込]) ダウンロード版　4667円[税抜](4900円[税込])	RPG マネーバトルRPG	201
6	PS4	ウォッチドッグス	プレイステーション4 ■ユービーアイソフト 6月26日発売予定　8400円[税抜](9072円[税込]) ダウンロード版　7500円[税抜](8100円[税込])	アクション ハッキング	179
7	PS3	人喰いの大鷲トリコ	プレイステーション3 ■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア 発売日未定　価格未定	アクション・アドベンチャー 冒険・ファンタジー	170
8	PS3	仁王	プレイステーション3 ■コーエーテクモゲームス 発売日未定　価格未定	アクション 歴史	169
9	3DS	禁忌のマグナ	ニンテンドー3DS ■マーベラスAQL 2014年発売予定　価格未定	シミュレーション・RPG ファンタジー・恋愛	140
10	PSP	うしろ	プレイステーション・ポータブル ■レベルファイブ 発売日未定　価格未定	RPG ホラー	90

今週の第5位　ヒーローバンク

主人公が近未来のサイバースポーツ"ヒーローバトル"で戦いをくり広げる本作。バトルでは、リングに落ちている"おひねり"で資金を貯めながら相手に放つ技を選び、攻撃や防御を行うことになる。試合展開を盛り上がるものにすれば、そのぶんおひねりも多くなる!?





タッチスクリーンを使ったアクションも!

⬅K.O.かフォールで勝者が決定するバトル。フォールの際はタッチスクリーンをこする、といったアクションも必要になってくるぞ。

今週の第6位　ウォッチドッグス

ネットワークでつながれた大都市シカゴを舞台に、あらゆるものを"ハッキング"してコントロールする本作。マルチプレイはシームレスで進行。ネットワークにつないでいれば、いつの間にかほかのプレイヤーが入り込むこともある。妨害も協力も思いのままなのだ。





強いハッキング能力を持つ者が勝者となる!

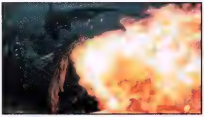
⬅マルチプレイでは、ネットワークに接続した状態でプレイしていると、自分のゲームの世界にほかのプレイヤーが介入してくるのだ。

今週の第12位　11位以降の注目タイトルをピックアップ

deep down(ディープダウン)

プレイステーション4 ■カプコン 発売日未定　価格未定　アクション・RPG ファンタジー

カプコンのオンラインRPG。プレイヤーは、"ravens(レイブンズ)"と呼ばれる特殊能力者の主人公となり、中世ボヘミアの遺跡を探索する。装備を強化したり、"異形の者"と戦いながら、入るたびに内部が自動生成されるダンジョンを攻略していこう。



期待の新作TOP30 期待のルーキーTOP10 の投票は154ページへ!

※このランキングは、シリーズもしくは続編以外で読者が購入したいと思っているタイトルを、本誌の"プレゼント・アンケート"によって、同一の条件のもとに集計したものです。

ダウンロードタイトル TOP10

ファミ通ユーザー調査(月間調査)

今回の調査 Xbox Live ゲームマーケットプレース

音楽や映画同様、家庭用ゲーム機でもダウンロード配信サービスが本格化しつつある。そこで本コーナーでは、ユーザーアンケートをもとに集計したダウンロードランキングとともに、その特徴と傾向を分析する。

集計期間：1月27日～2月23日

第1位 メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション



HDクオリティーに大幅に進化!

2010年4月に発売されたPSP版をHD化。1974年の中米・コスタリカを舞台に、主人公・スネークが核兵器を巡る陰謀を阻止するために活躍する。秒間60フレームによる滑らかな動きを実現しているほか、振動機能にも対応している。

第4位 DiRT 3



シリーズ最多のマシンが登場

オフロードレースから過激な"Xゲーム"まで、多彩な四輪競技を詰め込んだシリーズ最新作。本作では、新たに雪上レースや"ジムカーナ"も追加された。技術監修を担当したのは、現役のプロドライバーとして知られるケン・ブロック。

順位	前回	前々回	種別	タイトル	メーカー/配信日/価格	ポイント
1	－	－ ⇧	XOD	メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション	■KONAMI 2012年8月28日配信/1142円[税抜](1200円[税込])	275
2	－	－ ⇧	XOD	ドライバー：サンフランシスコ	■ユービーアイソフト 2012年5月8日配信/953円[税抜](1000円[税込])	259
3	1	4 ⇩	XLA	Minecraft: Xbox 360 Edition	■日本マイクロソフト 2012年5月9日配信/1905円[税抜](2000円[税込])	221
4	－	－ ⇧	XOD	DiRT 3	■コードマスターズ 2012年5月22日配信/2476円[税抜](2600円[税込])	194
5	－	－ ⇧	XLA	ビジュエルド 3	■PopCap Games 2011年10月19日配信/1429円[税抜](1500円[税込])	175
6	－	－ ⇧	XOD	フェイブルII	■日本マイクロソフト 2010年10月12日配信/1759円[税抜](1900円[税込])	158
7	－	－ ⇧	XOD	バットマン：アーカム・シティ	■ワーナー・ホーム・ビデオ 2012年7月31日配信/1759円[税抜](1900円[税込])	156
8	－	－ ⇧	XOD	スケート 2	■エレクトロニック・アーツ 2010年11月24日配信/1142円[税抜](1200円[税込])	144
9	7	－ ⇩	XLA	How to Survive	■505 Games 2013年10月23日配信/1429円[税抜](1500円[税込])	142
10	－	－ ⇧	XOD	ファイナルファンタジーXIII-2	■スクウェア・エニックス 2013年7月16日配信/2800円[税抜](2940円[税込])	141

先月のTOP5

1. XLA Minecraft: Xbox 360 Edition
■日本マイクロソフト 2012年5月9日配信/1905円[税抜](2000円[税込])
2. XOD コール オブ デューティ ゴースト(字幕版)
■スクウェア・エニックス 2013年11月14日配信/7600円[税抜](7980円[税込])
3. XLA ブラザーズ：2人の息子の物語
■505 Games 2013年8月7日配信/1715円[税抜](1800円[税込])
4. XOD グランド・セフト・オートV
■ロックスター・ゲームズ 1月10日配信/6800円[税抜](7140円[税込])
5. XOD ギルティギア2 オーヴァチュア
■ アークシステムワークス 2010年3月9日配信/2800円[税抜](2940円[税込])

大盛況だった"アルティメット ゲームセール"

Xbox Live上で、2月18日～2月24日に開催された"アルティメット ゲームセール"。期間中は、ウイークリーセールに加えて、日替わりのサンデーセールも実施され、多くのソフトが通常価格を下回って値下げされた。また、セール期間がちょうど今回のランキング集計期間と重なっており、セール対象タイトルが軒並みランクインする結果となっている。"アルティメット"(＝究極の)と名乗るだけあって、じつに33タイトル以上が50%を超えるプライスダウンで販売されたこのセール。上位にランクインした『メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション』や『ドライバー：サンフランシスコ』などは、なんとワンコイン(500円)以内で購入することができたのだ。

PICK UP 新感覚の2Dアクションパズル『Constant C』

5pb.から3月12日配信のXbox Liveアーケード＆PC用ソフト『Constant C』は、海外で人気の2Dアクションパズルゲームの日本語版だ。遠い未来、突然時間が停止し、すべてが止まった宇宙ステーションが舞台。プレイヤーはレスキューロボットとなり、散らばった記憶装置を回収していく。ステージでは、ロボットが近づくと"時間"が流れ、宙に浮いた物体も落下。さらに、重力を上下左右自由に切り換えることで、新たな道が切り拓けるのだ。価格は1000円[税抜](1050円[税込])。



⬆通常では進めないような場所でも、重力を切り換えることで自由に進めるようになるのだ。プレイヤーごとの戦略が問われるぞ。

※価格は、集計期間終了時点のものを掲載しています。価格が変更されているものや、別料金の発生するソフトもありますので、詳細はXbox Live マーケットプレースにてご確認ください。
※このランキングは、Xbox Live マーケットプレースで販売されているXbox 360のゲームソフトを対象に、ファミ通がユーザー調査を実施し、独自に作成したものです。表示しているポイントは、Xbox Live マーケットプレースからのダウンロード数とは異なります。
※ランキング中の表記：XOD＝Xbox ゲームオンデマンド、XLA＝Xbox Live アーケード



KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
KADOKAWA公式サイト
http://www.kadokawa.co.jp/
enterbrain
エンターブレインの通販サイト
ebten
http://ebten.jp/

これから発売！ゲーム情報◆メタルギア ソリッドV グラウンド・ゼロズ

PS4

PS3

Xbox One

発売直前特集



これより最終ブリー

※画面は開発中のものです。



ゲーム紹介総まとめ＋小島監督インタビュー ▸▸▸▸▸ 26ページ

新川洋司氏インタビュー ▸▸▸▸▸ 32ページ

小島監督×万城目学氏スペシャル対談 ▸▸▸▸▸ 34ページ

いよいよ発売を来週に控えた『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』。今回は、本作をプレイする前に知っておきたい3つのキーワードを解説。小島監督へのインタビューと合わせて、作品への理解を深めよう。記事の後半は、アートディレクターの新川洋司氏へのインタビュー、そして小説家の万城目学氏と小島監督のスペシャル対談も掲載。豪華インタビュー3本立ての本記事をチェックして、新時代の幕開けとなる"V"の戦いに備えるのだ！

PS4 PS3 XB One XB360

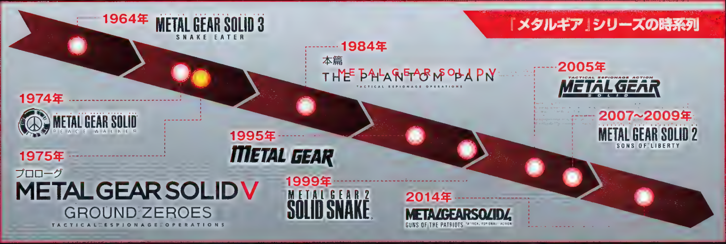
KONAMI 3月20日発売予定(※) 各2839円[税抜](各2980円[税込])※

ジャンル	アクション	テイスト	戦略諜報
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	17歳以上対象

※PS4、PS3版のダウンロード版は2362円[税抜](2480円[税込])、Xbox 360版のダウンロード版は2477円[税抜] … Xbox One版は発売日未定 価格未定 監督 脚本 ゲームデザイン …



豪華インタビュー3本立て！



フィングを開始する

※本記事では、以下の略称を使う場合があります。
『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』……『グラウンド・ゼロズ』、『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』……『ファントムペイン』
『メタルギア ソリッド ピースウォーカー』……『ピースウォーカー』、『メタルギア ソリッド』……『MGS』、プレイステーション……PS、プレイステーション Vita……PS Vita

『MGSV:GZ』を形成する 3つのキーワード

本作は、『メタルギア ソリッド』シリーズのナンバリングタイトルだが、過去のシリーズ作品とは一線を画すゲームシステムやテーマが盛り込まれている。まずは、これらを理解するために、3つのキーワードについて解説していこう。



KEYWORD 1 プロローグ

惨禍の発端となる戦い

本作は、現在開発が進められている『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』のプロローグにあたる作品だ。『グラウンド・ゼロズ』の時代設定は、『メタルギア ソリッド ピースウォーカー』で描かれた1974年から1年後の1975年。そこを"爆心地"とした物語が、本篇の『ファントムペイン』へと続いていく。

『グラウンド・ゼロズ』は、物語のプロローグという意味合いだけでなく、ゲームのチュートリアルとしての役割も果たす。『ファントムペイン』の世界は途方もなく広大で、時間や天候も変化するなど、旧来のゲームシステムから大きく変化している。そうしたオープンワールドへの"導入"という位置づけでもあるのだ。

! 本篇は9年後の世界

本篇である『ファントムペイン』は、『グラウンド・ゼロズ』から9年後の1984年、アフガニスタンを始めとする各地が舞台。フィールドの広さは『グラウンド・ゼロズ』の200倍とも言われている。



STORY

冷戦の緊張緩和が進み、ベトナム戦争も終結を迎えようとしていた1975年。
カリブ海沖に拠点を隠す、どの国家にも帰属しない軍隊があった。
その軍の指揮官、通称"スネーク"は、世界各国から公にできない任務を請け負いつつ兵力を増強し、
ついには核を所有するに至る。どこからその情報が漏れたのか、IAEA(国際原子力機関)は彼らに対し、
核査察を申し入れた。NPT(核拡散防止条約)に加盟していないどころか国家ですらない彼らは、IAEAの[illegible]。

時を同じくして、スネークにある知らせがもたらされた。
かつてスネークと戦い、生死不明となっていた女性工作員「パス」が生きており、
キューバ南端に設けられた米軍基地内で尋問を受けているという。基地のある租借地内ではキューバと米国、
どちらの法も適用しない。彼女の受けている尋問は過酷を極めていると思われた。
スネークの部隊に身を寄せていた、パスに想いを寄せる少年チコは、パスの窮地を知り、
無謀にも単独で彼女の救出に向かってしまう。

まもなく、捕らわれたチコからスネークに助けを求める無線が入った。
核査察を迎え入れようとしているマザーベースを背に、スネークはパスとチコを救出するためキューバへと向かう。
だがそれは、後のスネークの運命を決定づける惨禍の発端だった——。



METAL GEAR History

1964年

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
メタルギア ソリッド 3 スネークイーター

プレイステーション2／2004年12月16日発売(オリジナル版)

特殊部隊FOXのネイキッド・スネークは、科学者ソコロフの亡命をサポートするバーチャスミッションの任を受け、ソ連へ潜入する。しかし、師であるザ・ボスの裏切りにより作戦は失敗。その1週間後、ソコロフの奪還と新型兵器シャゴホットの破壊、そしてザ・ボス抹殺のため、スネークイーター作戦を開始する。



ネイキッド・スネーク



↑スネークをサポートするEVA(エヴァ)は、KGB所属のスパイであり、元NSA暗号解読員。最後の最後まで正体がわからない存在だ。『MGS4』では、ビッグママとして登場する。

メタルギア これ誰い [illegible]

PS4 PS3 Xbox One Xbox 360

KEYWORD 2

オープンワールド

潜入ルートは自分で決める

『グラウンド・ゼロズ』のジャンルは、シリーズ初となるオープンワールドを採用。果たすべきミッションは課せられるが、基本的にどのように進めてもいい。たとえば、とある目的地へ向かう場合、潜入ルートから移動手段、使う武器なども、すべてプレイヤーの自由だ。このように、ゲーム的な"正解"がないことも、大きな特徴となっている。また、オープンワールドの舞台に合わせて、スネークのアクションも大きく進化。ダッシュしたり、フェンスを飛び越えるアクションはとても新鮮だ。



⬅フィールドをよく観察し、どのルートがいいか検討する。車輌が移動するなど変化もあるので、状況に合わせて判断しよう。



⬆スネークをサポートする情報端末"iDROID(アイドロイド)"。マップやミッション内容の確認だけでなく、ヘリを呼ぶこともできる。さらに、音楽プレーヤーとしての機能も。

敷地内にある車輌を使って移動することも



➡四輪駆動車やトラック、そして戦車などを移動手段として利用可能。派手に乗り回すと、怪しまれてしまう。

フェンスや岩山などちょっとした段差なら飛び越えられる



➡上ったり、飛び越えられる場所に近づくと、それを示すサインが表示され、ワンボタンでアクションを実行する。

! アクションのバリエーションが豊富に

従来の中腰移動や匍匐(ほふく)、エルード(ぶら下がり移動)といったアクションはもちろん健在。これに、ダッシュや緊急回避なども加わり、ゲームの自由度に沿うアクションが可能になっている。また、上れる場所も多いため、高低差を利用した潜入や、高所からの攻撃も行動の選択肢のひとつになるだろう。ほかにも、ピッキング(解錠)といった特殊アクションも可能だ。

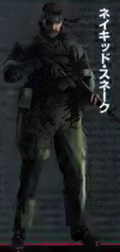
1974年

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

プレイステーション・ポータブル/2010年4月29日発売(オリジナル版)

スネークイーター作戦から10年後、姿を消していたスネークは、南米のコロンビアで私設軍隊を率いていた。そこに、コスタリカ国連平和大学の教授を名乗るガルベスが訪れ、武装集団の排除を依頼される。一度は依頼を拒むも、ザ・ボスの存在をほのめかすテープを提示され、真相を確かめるべく、依頼を引き受ける。



ネイキッド・スネーク



⬆高い機動力を誇るAI兵器のひとつ、ピューパ。『メタルギア』よりも前の時代設定のため、メタルギアはまだ存在しないが、本作は対巨大兵器戦が従来のシリーズよりも多いのが特徴。

メタルギア こぼれ話

『ピースウォーカー』のころから、[illegible]は"ひとつながるゲーム"といったキーワードを口にしていた。それは、今日のクライ[illegible]も。『ファントムペイン』にも実装されるマザーベースのことでもある。[illegible]『ファントムペイン』[illegible]

KEYWORD 3

報復の連鎖



人種、民族、そして報復

『グラウンド・ゼロズ』そして『ファントムペイン』を通して扱われるテーマは"報復"。これまで小島監督は、スネークの戦いを描きながら反戦や反核といったメッセージを伝えてきたが、本作ではより深い、争いの根源の部分に肉迫していく。E3(ロサンゼルスで開催される、世界最大級のゲーム見本市)2013で公開されたトレーラーでは、過激な表現が物議を醸した。今回、小島監督は、どんなメッセージを送るのだろうか。

銃を持つ子どもたち くり返される争い

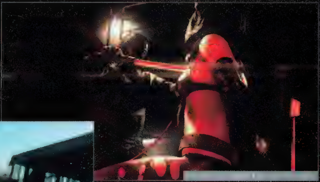
⬅少年兵や人種の問題にも切り込んでいく。個人的な恨みつらみが、世界を巻き込む戦争へと発展する。本作のテーマは、これまでよりも深く、そして重い。

E3 2013での小島監督の発言より一部引用

「ピースウォーカー」を創ったときに、いまの若い子に向けて、"PEACE(平和)"というテーマのもと、平和を維持するための抑止力(=核兵器)というものをゲームを通じて感じてもらいました。果たして、この先にあるものは？と考えたとき、"人種"や"民族"といったキーワードに行き着くわけです。世界中のあらゆる紛争の根っこにあるのはそれですよね。報復があって、報復の連鎖がテロになって……。反戦や反核というテーマを扱っている以上、そこは最終的にはやらないといけない。

人間の感情に訴えかける悲痛なカットシーン

➡女性が拷問を受けるシーン。過去の作品にも過激な表現はあったが、痛みや苦しみまでもが伝わってくる。最新鋭のグラフィックが、人の感情を激しく揺さぶるのだ。





重厚なテーマを通じてプレイヤーが感じるものとは？

⬅ゲームシステムだけでなく、テーマも新しいものに挑戦をしている本作。『グラウンド・ゼロズ』は、『ファントムペイン』へとつながる報復の連鎖のきっかけにすぎない。

1995年

METAL GEAR

メタルギア

MSX2／1987年7月発売(オリジナル版)

1980年代後半、南アフリカの奥地に生まれた武装要塞国家アウターヘブン。ここで開発されているという謎の兵器の正体を突き止めるため、ハイテク特殊部隊FOXHOUND(フォックスハウンド)のグレイ・フォックスが潜入するが、消息を絶ってしまう。彼の捜索のため、ソリッド・スネークが単独潜入を試みる。

1999年

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

メタルギア ソリッド・スネーク

MSX2／1990年7月20日(オリジナル版)

独立武装要塞ザンジバーランドは、世界各地の廃棄用核兵器貯蔵庫を襲撃し、隣国への無差別侵攻を開始。さらに、高純度の石油を精製する微生物OILX(イリックス)を発明した、チェコの生物学者キオ・マルフ博士を拉致する。彼を救出し、世界を核の脅威から守るため、再びソリッド・スネークに極秘任務が下る。



⬅ハードの制限を逆手に取り、"敵に見つからないように進む"というゲームデザインが生まれた。



⬅無線やレーダーの概念は、この作品から登場している。その後の流れを作ったタイトルだ。

メタルギアこぼれ話

シリーズの原点である『メタルギア』は、MSX2という[illegible]。『グラウンド・ゼロズ』や『ファントムペイン』は、PCをベースに開発され、そこから家庭用ゲーム機に落とし込まれる。そのことを、小島監督は「[illegible]」と語っていた。

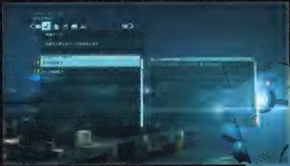
横軸の遊びも豊富！

ここでは、『グラウンド・ゼロズ』に盛り込まれている、さまざまな遊びの要素を紹介。メインミッションを終えた後もじっくり楽しもう。

遊びかたを見つけるのも自分

『グラウンド・ゼロズ』の舞台である米軍基地は、とくに立ち寄らなくてもミッションの進行に支障がない場所も多い。しかし、そうしたところを探索すると、武器や弾薬が手に入ったり、ストーリーをより深く理解するためのカセットテープが見つかったりもする。また、ミッションとは無関係の捕虜を救出したり、敵兵をヘリで回収することも可能だ。

また、同じ舞台を使ったサブミッションもやり応え十分のものとなっている。メインミッションとは天候も時間帯も異なるため、印象もまた違うはずだ。



カセットテープを発見！

⬅カセットテープは、iDROIDで聴くことができる。イベントシーンでは語られない、ストーリーの裏側がわかるのだ。



目的の人物以外の捕虜を発見！

➡救出の対象であるチコとパス以外にも捕虜が点在。彼らをヘリに乗せ、回収することが可能。後でいいことがあるかも？



空中から地上を援護

⬅サブミッションのひとつで、地上を走行する四輪駆動車を空から護衛するシーン。このように、ゲーム性が大きく異なる場合も。



昼間の基地は哨兵も多数！

➡こちらもサブミッションの1シーン。メインミッションの夜間とは異なり、日中は哨兵も多い。視界もいいため、かなり危険だ。

❗ソリッド・スネークが登場!?

プレイステーション4版とプレイステーション3版では、ゲーム内でとある条件を満たすと、特別ミッションとして"デジャヴ・ミッション"が開放される。これは、初代『MGS』のスネークやゲノム兵が『グラウンド・ゼロズ』のフィールドに登場し、ミッションが楽しめるようになるというもの。これに対し、Xbox 360版では、雷電が"スナッチャー"と戦う"ジャメヴ・ミッション"が収録されているぞ。



⬆3Dポリゴンのモデルは当時のものだが、最新鋭のライティングによって質感は向上している。16年の月日を超えた技術の融合を、心ゆくまで堪能しよう。

2005年

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

プレイステーション／1998年9月3日発売(オリジナル版)

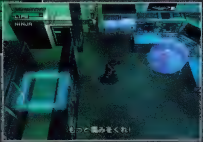
アラスカのシャドー・モセス島でFOXHOUNDが突如として蜂起。伝説の兵士ビッグボスの遺体の引き渡しを要求し、それが24時間以内に受け入れられない場合は核を使うと通告してきた。状況を打開すべく、ソリッド・スネークは人質となっているVIPの救出と、テロリストの排除の命を受けて、敵地へ潜入する。



ソリッド・スネーク



⬅この作品で、『メタルギア』は3Dの表現となった。3Dの舞台によって"隠れる"という行為が大幅に拡張され、ステルスアクションに劇的な進化をもたらした。



➡キャラクターボイスがついたのも、初代「MGS」から。さまざまな過去を持った男たち、そして女たちを、そうそうたる声優陣が情感たっぷりに演じきった。

メタルギア こぼれ話

セカンドスクリーン

スマートフォンやタブレットを"ふたつ目の画面"として利用できるセカンドスクリーン機能。これで何ができるのか、チェックしておこう。

iDROIDが手元に!?

スマートフォンやタブレットに専用のコンパニオンアプリ(Xbox 360版はSmartGlassが必要)をインストールすると、『グラウンド·ゼロズ』と連携して多彩な機能を利用できる。それはまるで、手持ちのスマートフォンやタブレットがiDROIDになった感覚で、ゲーム内で画面を開かなくても、手元の端末でマップの確認やヘリの呼び出しが可能となる。さらに、アプリ単体でも遊べるゲーム"マザーベース"も用意されているのだ。

コンパニオンアプリ
METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

配信日：3月20日予定
価格：無料
対応OS：iOS/Android

アプリの機能(PS4/PS3/Xbox One/Xbox 360共通)

ゲームをプレイ中
- マップの表示やヘリの呼び出しなど、iDROIDの機能を利用可能
- 世界中のプレイヤーがよくゲームオーバーになる場所などを表示

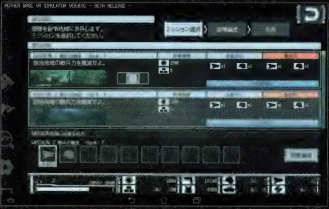
外出先などで
- ゲーム内で手に入れたカセットテープや楽曲をクリアー後に楽しめる
- 自身のプレイ履歴を、ビジュアライズされた形で参照可能
- マザーベースを育成するゲームを搭載。アプリ単体で遊べる



←全世界のプレイヤーの傾向をデータとして蓄積し、見つかりやすい場所などを表示するヒートマップ。



←プレイの評価などがビジュアライズされて表示。全世界のプレイヤー平均と見比べることもできる。



→スタッフを集めてマザーベースを拡張し、武器や兵器を開発。部隊を組織して、派兵するのだ！



→アプリ単体で遊べるマザーベース育成ゲーム。『グラウンド・ゼロズ』をやり込むと手に入る兵器もある。

2007~2009年

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

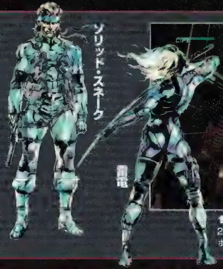
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギア ソリッド 2 サンズ オブ リバティ

プレイステーション2／2001年11月29日発売(オリジナル版)

シャドー·モセス島事件の2年後、ソリッド·スネークとオタコンは新型メタルギアの情報を入手。ハドソン川を航行中の偽装タンカーへ潜入する。

さらにその2年後。マンハッタン沖の海上除染施設ビッグ·シェルが、テロリスト集団によって占拠された。FOXHOUNDの新人隊員·雷電が、事件解決に挑む。





⬆スネークが主人公のタンカー編と、雷電が主人公のプラント編という2部構成だった『MGS2』。倒した敵を見えないところに隠したり、敵をホールドアップさせるなど、状況に応じた行動選択の幅が広がった。

メディア向け体験会
小島監督インタビュー



小島秀夫氏
Hideo Kojima
コナミデジタルエンタテインメント執行役員(EVP)。小島プロダクション監督。『メタルギア』シリーズの生みの親。愛称は監督。

2月16日に行われたメディア向け体験会の後、小島監督へのインタビューを実施。その内容をダイジェストでお届けしよう。

――なぜ『メタルギア』をオープンワールドのゲームにしようと考えたのでしょうか?

小島秀夫氏(以下、**小島**)『グラウンド・ゼロズ』のフィールドは、オープンワールドと言うほど大きくはありません。ただ、**リニア(一本道)なゲームではないので、自分の採った戦略によって展開が変わります**。つまり、何度でも遊べるわけです。ゲームがもともと持っていたインタラクティビティーを、もう一度『メタルギア』で見つめ直そうと思ったんですね。

――これまでの『メタルギア』シリーズは、反戦や反核がテーマでした。『MGSV』全体のテーマは、"報復"ということですが。

小島　反戦・反核は、ビジネスとしてではなく、伝えたいテーマとしてのキーワードです。20数年このテーマでゲームを創ってきましたが、なかなか世の中は変わらないわけです。世界中で紛争やテロが起こっていると。それに、いまの十代の子にとっても、反戦や反核はあまり興味を引くテーマではないんです。たとえば、映画の手法を借りて、戦争の悲惨なシーンを見せることで反戦の意味を伝えることもできますが、それは映画でもできる以上、ゲームで採る手法としては得策ではありません。

――ゲームならではの体験が必要であると?

小島　そうですね。そういう意味では、『ピースウォーカー』からも手法を変えています。『ピースウォーカー』は、言ってみれば国を作るようなゲームで、いろいろな人を自分のマザーベースに引き入れて、基地を大きくしていきましたよね。最終的に、自分たちが襲われる可能性が出てくるので、軍備を増強するというのが基本の考えかた。そこから発展して、究極は核を持つことになると。結果、スネークたちが核を持ったことでゲームは終わるわけですけど、**これまで「核兵器がいちばんダメ」と言ってきたゲームが、"核を持ってしまうということ"について考えてもらうゲームに変わったんです**。ただ「核はダメだ」と言っても伝わらないので、自分たちでゲームをやりながら、間違ってはいるんだけれど、銃や核が必要になってしまうことについて、ゲームで感じてもらうと。さらにその先に踏み込むとすれば、恨みですよね。

――人の根源の部分に迫るわけですね。

小島　争いが絶えないのは、報復の連鎖があるからです。国レベルの戦いとかではなく、ごくごく個人的な、ミクロな戦いも含めてです。やられたらやり返す。そういう恨みが僕らのDNAには刻まれていて、その結果が戦争です。**『グラウンド・ゼロズ』では、人の憎悪というものを感じてもらおうと**。

――その恨みは、本篇の『ファントムペイン』できっちり晴らせるのでしょうか?

小島　どうでしょう。晴らせないかもしれません(笑)。けっきょく、相手がどうこうではなく、**世界に対して報復したくなると思うはずです**。ゲーム的にはノーキル・ノーアラートはできますが、どうするかはプレイヤーが決めていいです。ゲームをしながら、いろいろ感じ取ってもらうと。そんなお話なので、ちょっと暗い方向に進んでいたのですが、最近は明るい要素も必要かなあと思ったりもして。ちなみに、ダンボールは登場しますよ(笑)。

「『グラウンド・ゼロズ』では ゲームならではの体験を味わってほしい」

2014年

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION
メタルギア ソリッド 4 ガンズ オブ ザ パトリオット

プレイステーション3／2008年6月12日発売(オリジナル版)

ビッグ・シェル事件から5年が経ち、戦争はPMC(民間軍事請負会社)によって、ビジネスとしての性格を強めていく。"愛国者達"を追うソリッド・スネークは、リキッド・オセロット暗殺の依頼を受ける。急速な老化がスネークを襲うが、リキッドとのすべての因縁に決着をつけるため、みずからを鼓舞しながら戦地へと赴く。



オールド・スネーク



⬆周囲の環境に擬態できる"オクトカム"や、兵士の情報を表示する"ソリッドアイ"などの新システムが追加。シリーズの時系列では最後となり、ソリッド・スネークの物語も完結している。

メタルギアこぼれ話
プレイステーション3の『MGS4』オリジナルカラーモデル【鋼 -HAGANE-】。[illegible]【鋼 -HAGANE-】は[illegible]

『グラウンド・ゼロズ』発売記念
新川洋司氏スペシャルインタビュー

小島プロダクションのアートディレクター、新川洋司氏にインタビュー。『グラウンド・ゼロズ』や『ファントムペイン』に関することはもちろん、今号の表紙を飾ったイラストについても話をうかがった。



新川洋司（しんかわようじ）
Yoji Shinkawa

コジプロが"日本の最後の砦" それくらいの気持ちで創っている

――『グラウンド・ゼロズ』が発売直前です！

新川洋司氏（以下、**新川**） うーん、ぜんぜん終わった感じがしないですね（苦笑）。まだ本篇の『ファントムペイン』が控えていますので……。

――ひと段落、という感じでもないですか？

新川 ないですね。（ゲームの開発を）やってもやっても終わらなくて、ずっと水の中でもがいているような感じです（笑）。

――それはキツイ（笑）。プロローグ部分とはいえ、FOX ENGINEで開発された『MGS』を初めてユーザーが遊ぶことになるわけですが。

新川 FOX ENGINEもチューニングされていくと思いますし、ゲームシステムもグラフィックのレベルも、最終形となるのは本篇の『ファントムペイン』なので、**「まだまだこんなもんじゃないですよ」とは言っておきたいですね。**

――『グラウンド・ゼロズ』の時点でも相当すごいと思いますけどね。でも、本篇はもっとすごいぞ、と。ますます楽しみです（笑）。

新川 あと、**『グラウンド・ゼロズ』を遊んでいただいた方の意見やプレイした感想は、ぜひ聞きたいですね。**テストプレイもお願いしていますが、実際に購入されたお客様の生の声を感じたいなと思います。

――ちなみに、これまでの『MGS』シリーズ作品の制作と比べて、何か変わった点は？

新川 FOX ENGINEを基盤に開発をするという時点でこれまでと異なりますが、制作の体制も変わりました。**さまざまなプロフェッショナルを、それぞれのラインのヘッドに配置しています。**たとえば、ライティングに関しては、いままでは僕が見てきたんですけど、今回はライティングに特化したスタッフに一任した結果、クオリティーがかなり上がっています。

――そういえば、『MGS4』のメイキング映像で、新川さんがライティングの指示をされているシーンがありましたね。

新川 初代『MGS』のときは、自分でライトを置いていましたね（笑）。ずっと僕がやってきましたが、全部ひとりでやるには限界があるかなと。海外のスタジオの制作現場も見学させてもらいましたけど、それぞれのプロフェッショナルを配置したほうが効率的だし、クオリティーも上がりますね。

――それぞれの作業はプロフェッショナルに任せて、新川さんがそれを監修することに特化できるわけですね。

新川 そうです。僕の役割は、最初にコンセプトを作って、そのコンセプトがブレないように指揮することなので、ここはいままでと変わっていない部分です。任せる部分は任せています。そこは実際の特殊部隊といっしょで、**お互いをリスペクトして、信じ合って、それぞれが責任を担っています。**そういう意味では、チェックするものは増えましたが、作業的な部分は、いままでよりも少し楽になりましたね。

――でも、本篇が控えていることを考えると、ゲーム全体の物量はハンパないですよね。

新川 そうですね（苦笑）。現場は相当たいへんですけど、エリアが広いからクオリティーを下げるということはしません。これまでと同じように、『MGS』のクオリティーで作ります。

――おお、コジプロらしいこだわりですね！

新川 いま日本で、そこまでこだわれるスタジオはないですからね。**自分たちが日本の最後の砦、というくらいの意気込みで作っています。**

『MGS』と言えば"メカ"！ カッコいいメカを制作中

――『MGS』シリーズでは、過去にもモーションキャプチャーを導入していましたが、本作

こだわった点は？「キャラクターのモデリングもそうですが、"動き"にもこだわって作っています。キャラクター性が動きに出るので、かなり細かく作っていますし、モーションの数も、ものすごい量になっています。キャラクターの動きにも注目して遊んでもらいたいですね」（新川氏）

では"フォトスキャン"も導入して、まさに人間そのものをキャプチャーしていますよね。

新川 コンセプトを突き詰めていくと、そこにたどり着くのかなと。"フォトリアル"というキーワードをもとに、最初は手で作っていましたが、やはり限界が見えてきまして。手で作っちゃうと、どうしてもCGキャラの域を出ないんです。本当の人間性を出すために、フォトスキャンという手法が必要でした。デザイン的な僕の仕事面からいうと、どんな服を着ているか、どれくらいの年齢なのかをシナリオから読み取って、キャラクターのイメージをスケッチします。それをもとに、俳優さんの選定をして、役柄に合うようにメイクをしたり……。ものすごく年をとった老人が出てくるのですが、そういったキャラクターの場合は特殊メイクを施しています。いままでは紙の上でキャラクターを作り上げていましたが、メイクアップアーティストの方と絡んだり、俳優さんを起用してキャラクターを作り上げるのは新しいチャレンジでもありましたので、おもしろかったですね。

——なるほど。いまちょうどキャラクターの話が出ましたが、『グラウンド・ゼロズ』では登場するキャラクターも限られていますよね。

新川 そうですね。かなり限られています。

——本篇となる『ファントムペイン』ではどうですか？ PVでも何人かは判明していますけれど、まだ明らかになっていないキャラクターがいるのでは……。

新川 うーん……どうですかね？（笑）。**新しいメカは、カッコいいのを用意していますけど。**

——おお！『MGS』と言えばメカですよ！

新川 僕としても、実際にゲームの中でどう動くのか、とても楽しみなんですよ。すでに1体公開しているものもありますが、あれはジャブ程度のものです。メカに関しては、まさにいま仕上げている段階のものもありますし、乗り物や武器も、けっこう充実しています。武器に関して言えば、**『グランド・ゼロズ』では使用できる武器も限られていますけど、全部オリジナルですし、『ファントムペイン』では数が増えるのはもちろん、新しい仕掛けも考えています。**

——それは楽しみです！ あと、乗り物といえば、以前LAスタジオの取材の際に、海外のメディアに対して「クルマに注目してほしい」と発言されていましたよね。この発言の意図は？

新川 今回、サンディエゴの米軍基地を取材させてもらったときに、装甲車に乗せていただいたんですよ。ほかにもシミュレーターを体験させていただいたりして、実際に乗り物に乗った感触を得ることができたので、それを何とかゲームで表現できればと。種類も豊富に用意していますので、これも楽しんでもらいたいです。



ただクリアーして終わりというゲームではないし ビックリさせるような要素を用意している

今号の表紙イラストには クリアー後に楽しめる要素が!?

——今回も素敵なイラストに仕上げていただき、ありがとうございます！ 本当にカッコいい!!

新川 この絵は全部自分で作ったわけではなくて、持っている銃はCGです。銃のデザインはメカの銃器担当がコンセプトを固めてくれて、それをデザインしたオリジナルのものなんですけど、1980年代に本当にあってもおかしくないように、パーツなども考えてデザインされているものなので、これはぜひ見せたいなと思いまして。背景の部分は、コンセプトアートのチームに作ってもらって、それを合成して、僕のほうで手直しして仕上げました。

——チームの方が関わって作られたんですね。

新川 もちろん、僕がひとりで描き上げることもありますけど、ゲームというのは、チームで作っていくものなので、今回はゲームに近い作りかたをしてみようかなと思いまして。

——すでにクリアーまでプレイしたから言えますけど、かなり意味深なイラストですよね？

新川 そうか、**プレイしていないとわからない**ですね（笑）。パッケージの絵もそうですけど。

——クリアーしてから「ああ、なるほど！」ってなると思います（笑）。ですので、ぜひクリアー後にもう一度見てもらいたいですね。

新川 そうですね。ゲームのほうも、"ゲーム"という部分にこだわって作っています。**ただクリアーしただけで終わりという作りにはしていませんし、何度も遊べる仕組みとか、ビックリさせるような要素を用意していますので**、ぜひじっくりと遊んでもらいたいです。「これぞ据え置き機ゲームだ！」と感じていただけると思いますし、『ファントムペイン』では、これをさらに超えるものを目指してがんばります。

『ピースウォーカー』が小説に！

2010年にプレイステーション・ポータブルで発売された『ピースウォーカー』の小説が、3月25日に発売！ 本の挿絵は、新川氏がみずから描き下ろしている。「制作の合間に、全部で60枚描きました。小島監督が"挿絵をたくさん入れたい"というので、かなりの時間を費やして描いたんです。こんなことをやっていていいのかな？ と思うくらい（笑）」（新川氏）。『ピースウォーカー』は、『グラウンド・ゼロズ』の前の時代を描いた作品なので、プレイの前後に読むと物語を補完できる。ぜひご一読を！



メタルギア ソリッド ピースウォーカー
著：野島一人
KADOKAWA
3月25日発売予定
定価720円＋税

インタビューこぼれ話②　小説についてもうひと言！「（『ピースウォーカー』の）小説のデキがいいんですよ。『ピースウォーカー』をもう一度プレイするのもいいですけど、小説もおもしろいので、読んでもらいたいです」（新川氏）。挿絵60枚がすべて収録された限定版は売り切れなので、買えなかった人は通常版を買おう！

エンターテインメント界の小島秀夫監督



「（開発スタッフは）反対勢力だらけです（笑）」

HIDEO KOJIMA

ゲームデザイナー。株式会社コナミデジタルエンタテインメント上席執行役員 小島プロダクション監督。代表作に『メタルギア』シリーズや『ポリスノーツ』など。

小島秀夫監督と、現在公開中の映画『偉大なる、しゅららぼん』の原作者で、ゲーム好きで知られる小説家の万城目学氏による、夢の対談が本誌で実現！ じつは、数年来の親交があるというおふたり。同じエンターテインメント業界に関わる人間として、制作への姿勢や、ゲームに対する熱い思いを、余すところなく語っていただいた。

小島秀夫監督、“本物”のファンに出会う

小島秀夫氏（以下、小島） 万城目さんは、『メタルギア』シリーズはどの作品からプレイされているんですか？

万城目学氏（以下、万城目） 僕は『2（に）』からです。

小島 “ツー”と言わずに“に”と言うのが、関西人のノリですよね。大阪で“ツー”と言おうものなら、周囲から一斉に「はぁ？」という顔をされますから。

万城目 確かにそうかもしれませんね。

小島 こういう対談もなかなかないですよ。

万城目 でも、僕が小島監督と知り合ったきっかけも、ありえない感じでしたよね。

小島 確か、『鹿男あをによし』を出されたころでしたっけ？

万城目 そうです。5、6年くらい前でしたか。昔、大学生協のイベントに参加したときに、「（暇なときは）『MGS2』で遊んでいます」と参加者からの質問に答えたことがあったのですが、そのやり取りをどこかでKONAMIの方が目にして、「じゃあ呼んでみよう」という流れになり、それで呼んでいただいたらしいんですよ。そんな細かい情報を、よく見ているなと思いました。

小島 そのころから好きなら本物だろう、と。それでお会いすることになったのですが、正直驚きましたね。『メタルギア』が好きだという著名人の方には何人もお会いしたことがあるのですが、万城目さんは本当に濃いゲーマーなんですよ。今回、『グラウンド・ゼロズ』をプレイしてもらって、後で感想を聞いたときも、さすが目のつけどころが違うなと思いました。

万城目 『メタルギア』シリーズは、アクションだけではなくて作品のテーマも興味深いですね。反戦や反核もそうですし、“老い”というテーマは衝撃的でした。子孫を残せない男が、どのように衰えていくのか……すごく残酷な話だと思うんですよ。それでも、殴り合って決着をつけることができる相手が最後に出てくるのは、小島監督のやさしさですよね。作品が男臭いところも好きなんですよ。

小島 本当に、男臭いですよね。僕自身、ずっとこのシリーズを手掛けてきて、もう女性キャラクターはいらないんじゃないかと思うこともあります。ライバルどうしの戦いに、色恋沙汰が入る余地はないんですよ。映画『RUSH』のジェームス・ハントとニキ・ラウダがそうですよね。ライバルだけど、お互いの存在が力になっている部分がある。でも、そのライバルがいなくなったら急に衰えてしまった……とか。

万城目 むしろライバルとの対決をやめて、和解して第3の敵に当たったりするパターンが増えましたよね。現実の世界情勢が、冷戦時とは違って対立構造が見えにくくなっていることも、多分に影響しているのかもしれませんが……。

小島 冷戦のような、明確な対立構造があると、むしろ物語やキャラクターは作りやすいんですよ。万城目さんの『しゅららぼん』も、物語の構造は“二項対立”になっていますよね？

万城目 作りとしてはそうなっています。ただ、僕の場合は設定に明確なお手本や意図というものはなく、「こうしたらおもしろそうだ」という感じで作ることが多いのですが……。そうやってふんわりと作ったので、人によっていろいろな解釈が生まれたのはおもしろかったですね。映画に淡九郎役で出演されている佐野史郎さんが、「出雲と伊勢のふたつの王朝の対立が関係しているんじゃないか」と物語を解釈していたりして、「そういう考えかたもあるの

トップランナー対談

万城目学(まきめまなぶ)氏

か！」と初めて気づいたりもしました。

小島　僕もときどき、周囲の意見を聞いていて「それ、いただき！」と、そのアイデアを取り入れることがあります。逆に、自分のアイデアで思わぬ解釈をされて困ることもあるのですが。

"万城目ワールド"には監督の思想が入っている

万城目　じつは、僕は小島監督の言葉でふと気づいたことがあるんです。

小島　え、何ですか？

万城目　僕の作品は、よく"万城目ワールド"と呼ばれたりするのですが、始めはすごくくすぐったかったんですよ。自分の中では特別なことをやっているわけではないのに……と。でも、初めて小島監督にお会いしたときに、作品創りでは全体の"ルール作り"をしてから物語を肉付けしていく……というお話を聞いて、自分がこれまでやってきたのはそういうことだったんだと気づいたんです。"万城目ワールド"とは、登場人物に僕独自のルールを設定して、その中で話を進めるから"ワールド"になるんだと。

小島　そんなところで貢献していたんですね。でも、万城目さんの作品はタイトルがとにかくすごい。今回も「しゅらら……ぼん！」って、インパクトあるなぁと。最初は何のことかと思いましたが、最後まで観て「なるほど、ちゃんと意味があるんだ」とわかりました。

万城目　タイトルについては、「意味がわからないものをつけたら買ってもらえない」とよく言われるのですが、それが腹立たしいんですよ。わけがわからないもののほうが目につくから、絶対手に取ってくれやすいと思うんです。

小島　ふつう、こういうブッ飛んだタイトルにするときは、サブタイトルもつけてしまいますよね。『～の超能力学園！』とか。

万城目　企画書の段階でついていたのもあったような気がします。

小島　それにしてもセンスが秀逸だと思います。洋画の邦題も万城目さんに考えてもらったほうがいいんじゃないですか？

万城目　いやいやいや。

小島　僕はとくに、"しゅららぼん"とか"とっぴんぱらり"みたいな、擬音のネーミングがどこから来ているのかが気になりますね。ふだんから、思いついたネタをストックしていたりとかするんですか？

万城目　そんなことはないですよ。その都度考えます。

小島　誰かに相談したりとかは？

万城目　恥ずかしくて相談なんてできないですよ（笑）。企画書を作って、編集者に見せるときも、お互いタイトルは絶対に口に出しません。口にしてしまった瞬間、おもしろくなくなってしまうんじゃないかと思って。

小島　でも、それくらいタイトルは重要ですよね。これが決まって、ようやく中身を考えていこうという気になるというか。だから、僕もタイトルは自分で考えます。

万城目　小島監督がタイトルを考えるときは、どういうやりかたをしていますか？　やはり和英辞典などを見ながら考えるのでしょうか。

小島　僕は自分の中の単語のストックから考えます。好きな映画のタイトルとか、学生のときに覚えた単語を組み合わせたりして。そうやってひねり出したタイトルなのに、欧米のスタッフはとにかく反対するんですよね（苦笑）。"スネークイーター"も変だと言われたりして。

万城目　小島監督にそこまで反対する人なんているんですか？

小島　反対勢力だらけですよ（笑）。

驚きのプレイ動画もじつは"想定内"

小島　先ほど、万城目さんにも『グラウンド・ゼロズ』をプレイしてもらったんですが、どうでしたか？

万城目　僕はプレイステーション4でプレイしたのですが、最初はあまりの迫力に圧倒されました。それで、時間を忘れてプレイしているうちに、あっという間に2時間経っていて「対談の時間です」と呼び出されてしまって……。

（次ページにつづく）



「"万城目ワールド"は、小島監督の言葉がヒントになりました」

MANABU MAKIME

小説家。大阪府出身、京都大学法学部卒。2006年に『鴨川ホルモー』でデビュー。長編小説のほか、エッセイも多数手掛ける。代表作に『プリンセス・トヨトミ』など。

小島　どのくらい進みましたか？

万城目　まったく終わる気配はなかったです。どこかの記事で"2時間でクリアーできる"とか目にした記憶があるのですが、「どこをどうしたら2時間でクリアーできんねん！」とツッコんでやりたいですね。

小島　いまのセリフ、もっと大きな声で言ってください（笑）。

万城目　とにかくやれることが多くて、隣りに広報さんがいてあれこれ教えてくれなかったら、基地の中を探検するだけで終わっていたかもしれません。

小島　今回は自由に遊んでほしくて、いろいろなことができるようにしていますから。

万城目　みんな自由に遊びすぎるんじゃないでしょうか？　いつでも、考えられないようなことをする人っているじゃないですか。昔、ネットで『MGS3』のプレイ動画を観ていたのですが、敵をわざわざ連れてきたり、思いもつかないホールドアップのやりかたをしていて、すごく驚いた記憶があります。

小島　じつはあれも、想定内だったんですよ。

万城目　そうだったんですか？

小島　バグが発生しないように、プログラムの際にあらゆるケースを想定して、すべてに対応できるように作っています。ただ、僕らの想像を超えるすごいプレイをする人もいるんですよね。今回、プレイステーション4ではSHAREボタンで情報を共有できるので、ユーザー間でどのようなやり取りがされるのか、不安もありつつも楽しみにしています。

万城目　本当に細かいところまで考えられているんですね。そういった仕様の部分では、武器の切り換えがスピーディーに行える伝統のシステムもすごいですよね。僕、あの"カシャカシャ"という音が好きなんですよ。

小島　じつはあの武器切り換えシステムは『メタルギア』シリーズが最初で、特許も取っています。それまで、装備の交換は画面を切り換えながらするゲームしかなかったのですが、それを1画面でスムーズにできるようにしました。

万城目　おもしろいゲームって、そういう細かいところがちゃんとしているんですよね。僕が疑問に思うのは、小島監督ってどうしてそんなにきちんとやれるんだろうと。奇抜なアイデアを出しながらも、細かいところまで作り込んで、しかもお金のことまで全部管理していて。

小島　まぁ、まぁふつうですよ。

万城目　僕が抱く"天才"のイメージって、ひとつの才能のためにどこか大事なものが欠けているとか、そんな人なんですよ。発想がすごいけど片づけができない、とか。でも、小島監督は全部きちんとしていて。

小島　いや、そういう風に言っていただけるのはうれしいですね。ファミ通さん、このコメントは全部イキでお願いします（笑）。

ストーリーの質は高レベルの小説と同等

万城目　『グラウンド・ゼロズ』は、ひとつのマ

映画『偉大なる、しゅららぼん』全国で公開中！

舞台は琵琶湖湖畔の街、石走（いわばしり）には、代々不思議な力を伝承してきた、対立するふたつの一族"日出家"と"棗家"があった。しかし、その後継者たちが高校で同じクラスになってしまい、あろうことか恋のライバルに!?"力で力を洗う"奇想天外な大騒動を描く、人気長編小説の映画版が、全国の映画館で公開中。上映館などの詳細は、公式サイトをチェック！



DATA

キャスト：濱田 岳、岡田将生、深田恭子、渡辺 大、貫地谷しほり　ほか
スタッフ：原作/万城目学、監督/水落 豊、脚本/ふじきみつ彦
企画・制作：アスミック・エース
配給：東映、アスミック・エース
公式サイト：http://shurara-bon.com/



原作の文庫版も発売中！
『偉大なる、しゅららぼん』
著：万城目学
集英社文庫　発売中
定価760円+税

ゲームのストーリーってなかなかホメてもらえないんですよ



ップでさまざまな要素が楽しめるようになっていますが、本篇の『ファントムペイン』では、これがどのようになるのでしょうか?

小島 じつは今回、『グラウンド・ゼロズ』を含めてストーリーの創りかたを変えています。いままでのように順番に謎が明らかになったり、キャラクターの背景が判明するという形にはしていないんです。スネークもほとんど感情を表すことはありません。その代わり、マップを巡ってカセットテープなどを集め、それらの情報をつなぎ合わせることで背景が見えてきます。

万城目 それこそ、あらゆる場所をくまなく巡る必要が出てきそうですね。少し気が早いようですが、本篇はいつごろ出る予定ですか?

小島 まだ見えてこないですね。マップの広さも『グラウンド・ゼロズ』の200倍くらいの予定ですし、とにかくすごいボリュームにするつもりなので。

万城目 個人的には『メタルギア オンライン』が遊べるかが気になっているのですが。

小島 確か、ものすごくやり込まれていましたよね。もちろん『メタルギア オンライン』も収録する予定です。でも、僕としては"マザーベース"もぜひ遊んでいただきたいですね。

万城目 『ピースウォーカー』にあった、基地の要素でしたっけ?

小島 そうです。今回は、相当いろいろなことができるようになっています。戦車ごとフルトン回収したり、逆に戦場に戦車を送り込んだりとか。作れる施設のバリエーションも増えていますし、しばらく帰らないと、風呂に入っていないので「臭い」と言われたりします。

万城目 僕、そういう細々とした育成ゲームも好きなんですよ。『A列車で行こう』とか。どういう風になるのか楽しみですね。ちなみに、メインストーリーのほうはどうなるのでしょうか?

小島 ストーリーは……めちゃくちゃ暗いです。スネークが堕ちるところまで堕ちてしまうので。アホなミッションもありますが。女の人を見れば口説いていた、あのスネークと同一人物とは思えないほど暗いです。

万城目 最終的にはMSX2版の『メタルギア』のビッグボスにつながり、手の届かない存在になってしまうんですよね? 結末が決まっている物語を書くというのはどんな気分ですか?

小島 いちばんやりにくいですね。

万城目 僕だったら、絶対にやらない仕事だと思います。考えるだけで、苦しそう。

小島 と言いつつも、やるんですけどね。マゾなので(笑)。負けることがわかっているのに、やる自分をホメてあげたくなります。

万城目 僕はいまのゲームのストーリーは、レベルの高い小説と同等くらいまで来ていると思うんですよね。それはゲームをやっている人しか知らないことなんですけど。

小島 そんなに評価されていますか。

万城目 文字で説明しているわけでもないし、ムービーも一部で挿入されているだけ。それなのに人物の悲しみとか、どうしてこんなにダイレクトに伝わってくるんだろう、と。

小島 ありがたいですね。なかなかゲームのシナリオってホメてもらえないんですよ。



殴り合って決着をつけられる相手がいるのは小島監督のやさしさですね

それぞれの作品へのメッセージ

for『偉大なる、しゅららぼん』

万城目 映画のほうは、いい意味でのスタンダードな正統派の娯楽作品になっています。どんな人でも安心して観られると思います。

小島 万城目さんを知らない人も、"万城目ワールドとは何ぞや"というのが伝わるような内容になっていると思います。それから、ストーリーもふざけているようでちゃんとしたメッセージを伝えているので、映画の力を再確認するうえでも観てほしいですね。

for『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』

小島 プレイステーション4というハードが出て、これまでこういったゲームを遊んだことがない人も、久しぶりに遊ぶという人も、これを機会に「こんなエンターテインメントがあるんだ」ということを知っていただければと。少し難しいところもあるかもしれませんが、自分で考えて解く喜びというのを、この作品でぜひ味わっていただきたいですね。

万城目 僕は残念ながら最後まで遊べなかったのですが、本当におもしろい作品なので、発売されたらじっくりと遊びたいと思います。

4人の批評家の合計点数が30点以上ならシルバー殿堂、32点以上はゴールド殿堂、35点以上はプラチナ殿堂となり、ファミ通が良質ゲームとしてオススメするソフトです。
このマークのゲームは、その批評家がオススメするソフトです。

殿堂入り ゴールド　殿堂入り プラチナ

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

携帯機チーム

3月17日～3月23日

Jスターズ ビクトリーバーサス



Vita プレイステーション Vita
バンダイナムコゲームス
3月19日発売予定
6648円[税抜](6980円[税込])
アクション/マンガ・アニメ　12歳以上対象

『週刊少年ジャンプ』の歴代人気キャラたちが、作品の枠を越えて2対2のバトルを展開。戦いをアシストする3人目のメンバーを、サポートキャラとして選択可能。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『週刊少年ジャンプ』のファン
各作品のファン
【平均プレイ時間】
Jアドベンチャー4シナリオ、各20時間以上
ビクトリーロード最短ルート5時間(全クリアーまで60時間)

ヒーローバンク

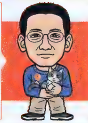


3DS
ニンテンドー3DS
セガ
3月20日発売予定
5286円[税抜](5550円[税込])
RPG/マネーバトルRPG　全年齢対象

100億円の借金を返すため、さまざまな種類のヒーロー着に身を包んで敵と戦っていく。ファイトマネーや街でのビジネスチャンスを得て、借金完済を目指そう。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
RPGが好きな方
お金やヒーローが好きな方
【平均プレイ時間】
クリアーまで25時間
やり込み要素を含めると50時間

レオナ海老原

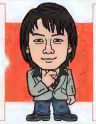


ふだんから、ここに書けるネタがないかなと考えながら生活しています。「あ、これ使えそう！　今度書こう」という場面に出会えることはけっこうあるのですが、数時間経つとなぜか忘れているんです。自分の記憶力がどんどん低下していくのを実感し、戦々恐々な日々。

人気キャラたちがバトルをくり広げる、お祭り感覚が痛快。参戦キャラの選抜センスも○。バトルはスピーディーで、くり出される技もニヤリとできるものばかり。タッチ操作も必要になるので慣れは必要だが、思いのほか快適に遊べる。ただ、視点カメラが動きまくるのは気になるかも。

お金という、子どもには背伸びをさせすぎかなと感じさせるテーマながら、楽しみつつもお金を稼ぐことのたいへんさを実感できる内容が最高です。バトルは、おひねりの回収でややテンポは崩れるが、ユニークで斬新。また、全体的にタッチペンによる操作が快適なのも驚きです。

ジゴロ☆芦田

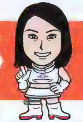


柿ピーを食べていてふと思いました。袋に入っている柿の種とピーナッツはベストなバランスだとしても、口に運ぶ際のひとつかみは、その黄金比が崩れがち。これを解消するいい方法はないものでしょうか。その答えを見つけられないまま、僕は今日も生きています。

キャラごとの個性が異なり、攻撃のモーションのほか、戦いかたも変わってくるのがおもしろい。キャラの組み合わせによって、多彩な専用の掛け合いが見られるのも○。"Jアドベンチャー"モードは、船を強化しながら探索範囲を広げていき、いろいろな登場人物に出会えるのが楽しい。

技の使用時や防御のときなど、何をするにもお金が必要となるシステムがユニーク。バトルは、所持金や観客へのアピールを考えながら戦うのが楽しく、多彩なヒーロー着と技が登場するのもいい。主人公を始め、個性豊かなキャラが出てくるストーリーはわかりやすく、おもしろい。

本間ウララ

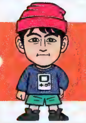


脱出ゲームアプリ『あいつ勇者やめるって』の続編、『やっぱりあいつ勇者やめるって』をクリアーしました。今回は全30階のフロア型で、謎も難しかったなあ。最後の仕掛けで詰まって、家族との早解き競争に負けて悔しかったけど、小ネタも多くておもしろかった！

黄金期のヒーローから通好みのキャラクターまで揃った、まさにお祭りタイトル。それぞれの持ち味を活かした、スピード感溢れるアクションが楽しい。ただ、バトルフィールドはもう少しコンパクトでもよかったかも。一部のシステムは、タッチ操作で直感的に遊べるのがいいね。

お金で戦うというテーマが斬新。試合では、技を出すためにお金を拾うか、お金を拾うために体を張るかという駆け引きもあっておもしろい。また、経営要素もあり、いかに稼ぐかを考える奥深さも。街のマップで目的地がわかりづらいときもあるけれど、チュートリアルはとても丁寧。

ローリング内沢



先日、"蟻酒"という変わったお酒をいただきました。大量の蟻がプカプカと浮いており、見た目は衝撃的(お酒に漬け込んでいるので体はバラバラ)。アルコール度数は42度と高めですが、蟻酸のせいなのか口の中がスースーして、クールミントガム風のおもしろい後味でした(笑)。

動き、声(セリフ)、技など、各キャラクターの個性を最大限まで表現した内容が秀逸。作品の枠を越えたコラボ攻撃や会話の掛け合いなど、"お祭りゲーム"だからこその"ネタ満載感"はまさに圧巻。ただ、バトル展開によっては視点が目まぐるしく動くので、位置がわかりにくいことも。

少々一本道の感はあるが、遊びの幅は広く、先の展開が見えないエッジの効いたストーリー構成も魅力的。見やすくわかりやすいインターフェースデザインが秀逸で、ストレスなく楽しめるのもいい。お金をどう貯めるか、どう使うかの戦略性が味わえ、"じっくりと遊べる"深さもある。

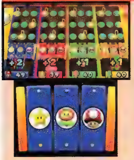
人物イラスト：荒井清和

12月31日配信予定のダウンロード版

タイトル	メーカー	価格
ヒーローバンク(ダウンロード版)	セガ	4667円[税抜](4900円[税込])
マリオパーティ アイランドツアー(ダウンロード版)	任天堂	4571円[税抜](4800円[税込])
ゲームセンターCX3丁目の有野(ダウンロード版)	バンダイナムコゲームス	5129円[税抜](5480円[税込])

殿堂入り ゴールド

マリオパーティ アイランドツアー



ニンテンドー3DS
任天堂
3月20日発売予定
4571円［税抜］（4800円［税込］）

ボードゲーム・アクション/バラエティー　全年齢対象

シリーズ最新作は、ルールの異なる7種類のボードマップと、80種類のミニゲームを収録。ダウンロードプレイ対応で、最大4人まで同時に楽しむことができる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
どなたでもお楽しみいただけます
【平均プレイ時間】
プレイスタイルにより異なります

マップの種類が多く、それぞれルールが異なるので、飽きずに遊べるのがうれしい。短時間で終わるマップもあるので、手軽に友だちとプレイできるのもありがたい。ひとりで遊び込める“クッパタワー”、1本あれば4人まで遊べるダウンロードプレイへの対応など、内容にぬかりなし。

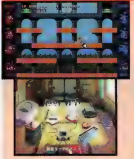
パーティのモードは、ボードごとに特色が違い、駆け引きや運など各要素のバランスが異なるのがグッド。ミニゲームの種類も豊富で、幅広いプレイヤーがいっしょに楽しみやすくなっているのがいい。全体的にまったりとしたテンポなので、移動や演出などは高速化できるとなおよかった。

従来の『マリオパーティ』シリーズから大きな変化はないものの、それぞれのミニゲームの質のよさはさすが。ゲーム開始前にデモシーンが流れるため、初めてでもルールがすぐわかるのがいい。パーティモードでは、状況に合わせてアイテムが追加されたりと、対決を盛り上げる配慮が◎。

3DSの機能を上手に活かしたミニゲームが多く、据え置き機版のシリーズとはまた違ったプレイ感覚が味わえるのが魅力。ルール＆戦略性が異なるボードマップが7種類も用意され、やり込み甲斐は十分。演出は凝っていて丁寧な作りだが、もう少々テンポが速ければ、なおうれしい。

殿堂入り ゴールド

ゲームセンターCX 3丁目の有野



ニンテンドー3DS
バンダイナムコゲームス
3月20日発売予定
5219円［税抜］（5480円［税込］）

バラエティー/レトロゲーム　全年齢対象

人気番組『ゲームセンターCX』の放送開始10周年記念作品。プレイヤーは有野少年とともに町を散策しつつ、さまざまなゲームに挑戦してクリアーを目指していく。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
レトロゲームのファン
『ゲームセンターCX』のファン
有野課長になりたい人
【平均プレイ時間】
エンディングまで20時間
やり込み要素を含めると100時間以上

ストーリー部分がパワーアップし、1980年代の濃密な空気をより味わえるようになったのがうれしい。それぞれのゲームの難度は相変わらず高めで、当時の理不尽さもうまく出ていると思います。番組の人気スタッフがキャラとして登場したり、通信プレイができるようになったのもいいね。

レトロ風の各ゲームはシンプルながらおもしろく、ノルマを段階的に達成していくのも楽しい。本屋や口コミで攻略法や裏技を知るなど、ファミコン世代の懐かしい感覚を味わえる。一部にタッチ操作しか受けつけない場面があるが、ボタンでも操作できるようにしてほしかったな。

ひとつひとつのゲームのデキが秀逸。シンプルゆえに、自分の腕が上達していくのが感じられてうれしい。難しくても救済措置があったり、一部のゲームでは立体視やマイク機能対応なのもいいね。また、ファミコン世代なら“あるある”なエピソードが散りばめられていてニヤリとさせられる。

シリーズ作同様、“友だちとゲームで遊んでいる雰囲気”の作りかたが秀逸。より物語性を出したのはいいが、番組の内輪ネタが増えたのは気になる点。とはいえ各ゲームの完成度は高く、ひと味もふた味もヒネリの効いた奥深さ。ゲームによっては難度は高いが、きちんと救済処置があるのはうれしい。

殿堂入り ゴールド

戦国無双4



Vita プレイステーション Vita
コーエーテクモゲームス
3月20日発売予定
6800円［税抜］（7140円［税込］）

アクション/歴史　12歳以上対象

シリーズ10周年記念作品。真田信之や大谷吉継などが新規に追加され、総勢50名以上のキャラクターが登場。敵を一気になぎ払う新アクションも追加されている。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『戦国無双』シリーズのファン
『無双』シリーズのファン
アクションゲームのファン
【平均プレイ時間】
“無双演武”クリアーまで20時間
やり込み要素を含めると100時間以上

メインモードの地方編から天下統一編へと流れる構図は、プレイしていてかなり盛り上がりますね。また、神速アクションの追加で、プレイのテンポがよくなり、気持ちよさも大幅アップ。オリジナル武将で旅をする“流浪演武”モードも遊びの幅が広く、かなり長く楽しめる内容かと。

新たに追加された神速アクションは、雑兵をなぎ払いつつ素早く移動できるので、爽快かつ便利。通常攻撃との使い分けが必要となるバランスもいい。地方別になっているシナリオは、それぞれ趣向が異なるのが楽しいし、幸村と信之の真田兄弟の話など、グッとくるストーリーも魅力的。

広範囲の敵兵をザザーッとなぎ倒しながら進んでいける、新アクションの神速が気持ちいい。これだけで事足りるようでいて、武将キャラクターには通じないという、使いどころが分かれている点もいいね。地図はやや小さめで見づらいけれど、タップ操作で拡大表示できるのは便利。

攻撃エフェクトを一新＆神速アクションの追加で、よりスピード感溢れる内容に。キャラを切り換える戦略性や、ミッション発生による戦況の変化など、プレイヤーを飽きさせない展開が◎。ただ、マップは広いがギミックは少なめ。ステージが進んでも、大きな変化は感じられない印象も。

殿堂入り プラチナ

プロ野球スピリッツ2014



Vita プレイステーション Vita
KONAMI
3月20日発売予定
6650円［税抜］（6982円［税込］）

アクション・シミュレーション/野球・育成　全年齢対象

2014年度の開幕予想選手データを収録した、シリーズ10周年記念作品。打撃時に投球コースを予測する新システムを搭載したことで、投打の駆け引きを味わえる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『プロスピ』シリーズのファン
プロ野球のファン
往年の名選手に憧れたかつての野球少年
【平均プレイ時間】
対戦は1試合30分程度
遊びかた次第でいつまでも遊べます

従来のシリーズ作品とは一線を画す、LIVEプロスピが熱い！　実際の試合の成績とリンクし、一部の選手がパワーアップするなど、リアルの楽しみがゲームの楽しさに直結する、新たな試みがすばらしい。また、マネジメントモードで街作り風の遊びも加わるなど、より遊び甲斐が増した。

LIVEプロスピによって各モードに実際のプロ野球の結果が反映されたり、成績にちなんだイベントが配信されるなど、野球ファンがより楽しめる作りになっているのがいい。往年の名選手が登場するほか、試合の合間にハイライトシーンが流れるといった演出面の強化もうれしいです。

投球コースを読むという新機能が画期的。読みが当たればいい打球になったり、外れれば打ちにくくなるというのがリアル。また、選手のリアクションも自然だし、観客の声援がホームかビジターかで変わってきたりと音響も強化されていて、より深く試合に没入できるのがいいね。

実際のプロ野球の結果を反映したイベントが楽しめるなど、ネットにつなぐことで遊びの幅がグンと広がるのは魅力的。ユーザーの誘導が丁寧で、初心者は初心者なりに、上級者は上級者なりに楽しめる各種システムが好印象。演出面は昇華され、見た目や臨場感がアップ。手触りも◎。

Vita			
戦国無双4（ダウンロード版）	プロ野球スピリッツ2014（ダウンロード版）	超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション（ダウンロード版）	プロ野球スピリッツ2014（ダウンロード版）
コーエーテクモゲームス　6000円［税抜］（6300円［税込］）	KONAMI　6150円［税抜］（6458円［税込］）	コンパイルハート　5047円［税抜］（5300円［税込］）	KONAMI　3290円［税抜］（3455円［税込］）

殿堂入り GOLD ゴールド

プロ野球スピリッツ2014



PSP プレイステーション・ポータブル
KONAMI
3月20日発売予定
3790円[税抜](3979円[税込])
アクション・シミュレーション/野球・育成　全年齢対象

新打撃システムで進化した対戦を、アドホックなどで手軽にどこでも楽しめる。ペナントレースモードでは、選手を監督やコーチに転進させる新システムを搭載。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『プロスピ』シリーズのファン
プロ野球のファン
【平均プレイ時間】
対戦は1試合30分程度
遊びかた次第でいつまでも遊べます



レオナ海老原

他機種版よりグラフィックは劣るものの、PSPの野球ゲームとして見れば、かなりのクオリティー。対戦ツールとしても優秀です。しかしながら、他機種版よりも要素が少なくて、価格が安いとは言えちょっと残念。携帯機に向いていそうなマネジメントモードは入れてほしかったなぁ。



ジゴロ☆芦田

投球のコースを予測する新たな打撃システムにより、コンピューターとの対戦でも駆け引きが生まれる。いち選手のみの操作や監督プレイなど、遊びかたの幅も広い。PS Vita版と比べると、LIVEプロスピなどのオンライン要素とマネジメントモードがないものの、お手頃価格なのはグッド。



本間ウララ

ペナントレースで、目をかけてきた選手が引退後に監督になったりするのはうれしいね。他機種版に比べると、グラフィックの質感やオンライン要素がないことに、少し物足りなさを感じるけれど、お値段は魅力的。チュートリアルは相変わらず丁寧なので、初心者入門にもいいかも。



ローリング内沢

コストパフォーマンスはいいが、オンライン機能がないぶん、他機種版と較べて遊びの幅は狭い。また、マネジメントモードが収録されていないのは残念。しかし、PSPの野球ゲームとしてはクオリティーは高め。当然、グラフィックや演出面では他機種版に劣るが、廉価版としては◎。

超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション



Vita プレイステーション Vita
コンパイルハート
3月20日発売予定
5800円[税抜](6090円[税込])
RPG/ファンタジー　15歳以上対象

ゲイムキョウ界を救うために、女神たちが敵と戦っていくシリーズ最新作。前作よりバトルシステムが変更されているほか、ミニゲームやシナリオを追加。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『ネプテューヌ』シリーズが好きな方
アニメを観て興味を持ってくれた方
出演声優のファンの方
【平均プレイ時間】
クリアーまで約30時間
やり込み要素を含めると約60時間以上

もとのPS3版から各種システムが一新され、PS Vita版『ネプテューヌリバース1』が基準の作りとなっていて遊びやすい。バトルキャラが4人に増えたほか、ミニゲームの『なりゆき☆ダンジョン』が入ったことで、おまけ的な遊びも充実。新規ルートやエンディングが追加されているのも◎。

プレイアブルキャラや新規ルートの追加がうれしいほか、新要素の『なりゆき☆ダンジョン』は、自分たちの旅を進めつつ、ステラを自動で冒険させられるのがいい。バトルは読み込みがなく、テンポよく進行できます。また、フレームレートが改善されたので、動きが滑らかになったのも○。

新キャラクターが追加されただけでなく、バトル参加人数が最大4人になってよりにぎやかに。派遣型のダンジョン探索システムは、リアルタイムと連動しているぶん、帰還したときのドキドキ感が増しますね。装備を作成したり、"仕様"をリメイクできたりと、やり込み要素も充実。

バトルシステムは見た目に楽しく、攻防の駆け引きも味わえる。新システムの追加や改善などにより、遊びの幅が広がったのは◎。ただ、説明書を含め、少々の説明不足感アリ。アイテム購入＆装備の一連の流れなど、操作が煩雑な面も。マップは広いがギミックは少なくて間延びしがち。

殿堂入り SILVER シルバー

越えざるは紅い花 ～大河は未来を紡ぐ～



PSP プレイステーション・ポータブル
dramatic create
3月20日発売予定
6500円[税抜](6825円[税込])
アドベンチャー/恋愛　17歳以上対象

2012年に発売されたPC版のPSP移植作。架空の国を舞台に、少女ナァラと男性たちの恋愛模様や心の葛藤が描かれる。新規CGやシナリオ、キャラクターを追加。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
PC版のファン
乙女ゲームに興味のある女性ユーザー
【平均プレイ時間】
1キャラクリアーまで約8時間
フルコンプまで70時間

男性キャラを好きになっていく様子を丁寧に描いているので、感情移入しやすいですね。ラブシーンはなかなかに濃厚です。また、新規にCGやシナリオが追加されているので、経験者でも十分に堪能できるボリュームかと。モードパネルの使い勝手がよく、周回プレイも苦にならない。

特殊な状況下での恋愛や葛藤が丁寧に描かれているストーリーがおもしろく、主人公もキャラが立っていて好感が持てる。読み込みが少なく、物語に集中できるのもうれしい。コンフィグの項目も充実していてプレイは快適。キャラの絵がもうちょっと安定していると、なおよかった。

ファンタジーな世界観ながら、お話に説得力があって読みやすい。恋に至る過程も丁寧に描かれています。若干文字がにじむ部分もあるけど、ボタン配置のカスタムや、主人公ボイスのオンオフが選べたりと、プレイ環境は快適。官能的な場面では、主人公の声のおかげで余計にドキドキ。

異国情緒溢れる独特の物語設定は◎。選択肢間ジャンプなど、インターフェースが使いやすく、ストレスなく楽しめる。選択肢が多くてプレイヤーを飽きさせない作りはいいが、キャラの動きなどの演出面は弱く、見た目は寂しめ。会話よりも心情描写が多い印象だが、文章は読みやすい。

Best Pick of This Week!

今週はコレを買え！

『プロ野球スピリッツ2014』のオンラインへの新たなチャレンジは、ファンならずとも注目です。そして、『ヒーローバンク』の作り込みのすごさに興奮！　ときおり入る、わかりやすくテンポのいいギャグは、一見の価値アリ。楽しいです。

LIVEプロスピによって各モードの遊びの幅が広がる『プロ野球スピリッツ2014』(PS Vita版)は、プロ野球ファンならかなり楽しめるはず。『ヒーローバンク』は、ユニークなシステムと、テンポのいいストーリー、バトルがよかったです。

『越えざるは紅い花 ～大河は未来を紡ぐ～』は、本当にシナリオがすばらしかったです。主人公が心持ちのよい女の子で共感できるからか、するすると読み進められました。男性たちの言葉ひとつひとつにも「くぅ～！」とさせられます。

テーマ設定＆キャラクター性がおもしろく、オトナでも楽しめる『ヒーローバンク』。バトルシステムは目新しく、シンプルながらもやり込み甲斐があります。全体的に丁寧な作りでストレスなく楽しめ、手触りが心地よいのも評価したい。

	越えざるは紅い花 ～大河は未来を紡ぐ～(ダウンロード版)	dramatic create　5500円[税抜](5775円[税込])
PS4	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)	KONAMI　2362円[税抜](2480円[税込])
PS3	モット! ソニコミ(ダウンロード版)	角川ゲームス　6000円[税抜](6300円[税込])
	戦国無双4(ダウンロード版)	コーエーテクモゲームス　6286円[税抜](6600円[税込])

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

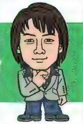
据え置き機チーム

3月17日～3月23日



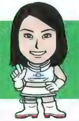
レオナ海老原

スマホアプリの『ドラゴンベイン』をいまだにちくちくプレイ中。そろそろ潮時かな、と思っていた矢先に、イベントキャラのモリビアとオリビアを奇跡的にゲット！　なんという幸運でしょうか。これはモチベーションがアップしないほうがおかしい。がんばります！



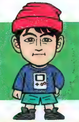
ジゴロ☆芦田

いまさらと言うべきか、いい歳のおっさんがと言うべきかはわかりませんが、きゃりーぱみゅぱみゅさんの『インベーダーインベーダー』にハマりました。あのキャッチーな歌詞とメロディーに加え、ダンスも中毒性があって、ミュージックビデオのリピートが止まりません。



本間ウララ

ドラマ『ウレロ☆未体験少女』を毎週欠かさず観ています。いつも豊本さんのネタTシャツをチェックしているのですが、シーズン3はマンガのオマージュシリーズになっていて、ニヤニヤしてしまいます。シーズン4があったら、ゲームネタでやってほしいなと期待。



ローリング内沢

最近、敦子からのお誘いがすごいんですよ。「いますぐ会いたい」だの、「待ち合わせはどこにしましょうか？」だの、ほぼ毎日のように連絡が来ます。しまいにゃなぜか、「○万円お振り込みします！」とお金をくれるご様子。いやはや、スパムメールの話ですが……。

殿堂入り プラチナ PLATINUM

FIFA 14 ワールドクラス サッカー



PS4 プレイステーション4
エレクトロニック・アーツ
2月22日発売
7300円[税抜](7665円[税込])
アクション/サッカー　全年齢対象

世界の名だたるサッカークラブで活躍する選手たちが、実名で登場。PS4へのアップデートにともない、演算処理で再現された選手の動きがさらにスムーズに。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
欧州サッカーファン
【平均プレイ時間】
1年間遊べます

重心を意識した挙動がPS3版よりもスムーズになり、ストレスのない操作感覚でプレイ可能。全体的に処理が速くなり、もっさり感はかなり解消されています。また、美麗なグラフィックにより、観客やスタジアムの臨場感が増していますね。遊んでいて、かなりテンションが上がるかと。

PS3版と比べ、選手の挙動がより細かくリアルになっているのがうれしい。スタジアム全体がさらに作り込まれていて、臨場感が増しているのもナイス。シュートに持っていくまでの態勢によってボールの軌道が変化するなど、随所の動きに本物らしさがあって、説得力が生まれている。

選手の容姿はかなり似ていて、モーションもとても滑らか。基本の操作はシンプルなので、初心者でも意外とパスがつながり、試合として様になるのがうれしいね。PS3版よりもモードが少なくなっているけれど、スッキリとまとめられたメニュー画面は見やすく、サクサクで好印象。

PS3版などとは異なり、選手はキビキビと動き、スピード感がアップした印象。また、重心システムのモーションも自然になり、気になっていたところが改善。できることが多く、少々の煩雑さは否めないが、ユーザーインターフェースは非常によく、シンプルで使いやすい作りなのは◎。

殿堂入り ゴールド GOLD

ニード・フォー・スピード ライバルズ



PS4 プレイステーション4
エレクトロニック・アーツ
2月22日発売
7300円[税抜](7665円[税込])
レースゲーム/クルマ　12歳以上対象

ライバルとカーチェイスを展開していくシリーズ最新作。シングルプレイとマルチプレイの世界がひとつになっており、フレンドがレースに乱入してくることも。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『ニード・フォー・スピード』シリーズのファン
アクションゲームのファン
カーアクション映画や世界のスーパーカーのファン
【平均プレイ時間】
各キャリアのコンプリートに約10時間以上
オンラインマルチプレイだとさらに長く、自由に楽しめます

オンラインとオフラインの垣根を取っ払った作りは、相変わらず刺激的。ほかのユーザーといつのまにかつながっているこの感覚は、ほかでは味わえない。警察とレーサーで遊ぶ内容が異なるため、遊びの幅が広いのもうれしい。ただ、PS4ならではの要素は、やや少なめな印象かな。

警察とレーサーとでプレイの目的が異なり、それぞれに違ったおもしろさがあるのがいい。シビアすぎない操作感や派手さのあるレースバトルも爽快で、とっつきやすいと思う。ただ、PS3版と比較してマッチング人数などは変わらず、あまり差異を感じられないのがちょっと残念かな。

レーサーのクルマと出会えばいつでもバトルでき、広大なマップすべてがコースになるのがいいね。また、レーサー側と、それを逮捕しようとする警察側に分かれて勝負できるのもおもしろい。グラフィックが美しく、大自然を横目に天候の変化を感じながらドライブするのも楽しい。

グラフィックの美麗さは目を見張るが、PS3版などのデキが非常によかっただけに、それほどの差は感じられないかも。シングルプレイとマルチプレイの垣根がないシステムは、不思議な感覚かつストレスなく楽しめていい。欲を言えば、マップの拡大縮小ができれば、より遊びやすかった。

プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)
KONAMI　7100円[税抜](7455円[税込])

メタルギア ソリッド V
グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)
KONAMI　2362円[税抜](2480円[税込])

XB 1 (?)
メタルギア ソリッド V
グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)
KONAMI　2477円[税抜](2600円[税込])

殿堂入り プラチナ

バトルフィールド 4



PS4 プレイステーション4
エレクトロニック・アーツ
2月22日発売
7300円[税抜](7665円[税込])
アクション・シューティング/戦争　17歳以上対象

[illegible]

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『バトルフィールド』シリーズのファン
- FPSのファン

【平均プレイ時間】
- キャンペーンクリアーまで10時間前後
- マルチプレイは∞

殿堂入り ゴールド

Jスターズ ビクトリーバーサス



PS3 プレイステーション3
バンダイナムコゲームス
3月19日発売予定
7600円[税抜](7980円[税込])
アクション/マンガ・アニメ　12歳以上対象

[illegible]

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『週刊少年ジャンプ』のファン
- 各作品のファン

【平均プレイ時間】
- Jアドベンチャー4シナリオ、各20時間以上
- ビクトリーロード最短ルート5時間(全クリアーまで60時間)

殿堂入り プラチナ

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ



PS4 プレイステーション4
KONAMI
3月20日発売予定
2839円[税抜](2980円[税込])
アクション/戦略諜報　17歳以上対象

[illegible]

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『メタルギア』シリーズのファン
- アクションゲームが好きな方
- オープンワールドのゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
- プレイスタイルにより異なります

殿堂入り プラチナ

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ



PS3 プレイステーション3
KONAMI
3月20日発売予定
2839円[税抜](2980円[税込])
アクション/戦略諜報　17歳以上対象

[illegible]

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『メタルギア』シリーズのファン
- アクションゲームが好きな方
- オープンワールドのゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
- プレイスタイルにより異なります



レオナ海老原

バトルフィールド 4: PS4だからこそのグラフィックと快適な動きが、『バトルフィールド 4』が本来持っているおもしろさを、見事に底上げしている。また、オンラインで64人対戦が可能になったことで、マップの広さも最適に感じられ、戦略性が高いながらもカオスな戦いを堪能できる。これは燃えるね!

Jスターズ ビクトリーバーサス: 登場キャラは年代問わず多彩なので、親子でも楽しめるのがいい。バトル作品以外のキャラも、サポートで参戦してくれるのがうれしいね。アクションの要素は多いが、戦いはシンプルでプレイしやすい。敵が派手に暴れまわるので、動きを捉えられるようになるのに慣れは必要かも。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS4): 目的を達成するまでの手段はすべて自由という、遊びの幅の広さが刺激的。ダッシュや高低差の上り下りなどの新規アクションが、オープンワールドだからこその潜入劇にうまくつながっていて、これまでにない緊張感を味わえます。セカンドスクリーンは利便性が高く、超快適です!

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS3): プロローグ的な位置づけながら、シリーズファンなら、かなりグッとくる展開が目白押し。多彩な反応を見せる敵兵、いろいろな潜入ルートなど、遊びかた次第で多くの発見がある内容に脱帽。また、サイドミッションに、『メタルギア』ならではのユニークなものもあるのがうれしい。



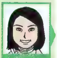
ジゴロ☆芦田

バトルフィールド 4: オンライン対戦が最大64人でできるのがうれしく、広いマップでもよく敵に遭遇するようになったのがいい。光の陰影や水の表現など、グラフィックはより美しく感じられるし、動きが滑らかなのも最高。対戦は、相手を直接倒さなくても、自軍に貢献できる仕組みになっているところが◎。

Jスターズ ビクトリーバーサス: 新旧のさまざまなキャラが登場するのがうれしく、各キャラの特徴がよく出ているのがいい。アクションも爽快感がある。勝敗がWINゲージで決まるため、決着がつくまで再出撃ができるシステムはナイス。敵の攻撃が正確なので、モードによっては難易度設定がないのが気になるかも。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS4): オープンワールドのマップは臨場感があり、広範囲を自由に動いて自分なりの攻略ルートを探すのがおもしろい。1ミッションを終えるまで、それほど時間はかからないが、くり返し楽しめる要素が散りばめられているのがグッド。PS4版はグラフィックがとても美しく、動きも滑らか。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS3): スネークの挙動がスムーズになり、段差を乗り越えたり、物陰へ隠れたりが快適に行えるのがいい。マップはひとつのみだけど、いろいろな目的が用意されていて、相当遊び込める作り。PS3版(とPS4版)で遊べるデジャヴミッションは、シリーズ経験者ならニヤリとできるはずですよ。



本間☆ララ

バトルフィールド 4: 最大64人対戦のマルチプレイは、高層ビルが倒れたりと、どこで何が起こるか予測できないところにワクワクする。また、乗り物を利用できるだけでなく、演習場サーバーが用意されているのが初心者にはありがたい。キャンペーンは、展開にもっとバリエーションがあるとよかったな。

Jスターズ ビクトリーバーサス: チームの組み合わせを試すのが楽しく、特殊な掛け合いボイスが聞けるたびにニヤリ。キャラモデルがもっと細かい部分も描き込まれていると、なおよかったな。船で冒険する"Jアドベンチャー"モードはイベント満載で、バトル参戦キャラ以外の人物とも出会えるのがうれしいね。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS4): 敵兵のAIの賢さと人間らしさに驚愕。いつどこで彼らに見つかるか、予測できない緊張感が刺激的です。マップは広大ではないが、各所に特徴があり、敵の配置も若干変化するので、潜入方法を練る楽しみも。やればやるほど欲が出て、ほかのマップでも遊びたくなるのが困りものです。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS3): スネークの動きが多彩になったおかげで、潜入や敵への対処方法の幅が広がった。グラフィックの質感や空気感などは、PS4版に軍配が上がるけれど、PS3版も動きは滑らか。モバイル端末のアプリと連動し、地図などを手元で見られる機能もすごい。便利なだけでなく、臨場感も味わえる。



ローリング内沢

バトルフィールド 4: 64人対戦ができるようになったことで、プレイ感覚が大幅に変化。マルチプレイのマップも少々広くなり、コンクエストは旗の数も増え、戦略の幅が広がった。"オペレーションロッカー"の64人コンクエストは、かなりカオスで楽しい。グラフィックも昇華し、見た目も美しくなった。

Jスターズ ビクトリーバーサス: コンパクトだったり高低差があったりと、豊富なステージ構成。建物や障害物が壊れるなど、各種ステージギミックを活かした戦いもでき、戦略性は高め。特性の異なるキャラを使い分けることで遊びの幅もアップ。とはいえ、プレイ感覚は比較的軽めの印象。多少のもっさり感もある。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS4): プレイできるマップやミッション数は少ないけれど、非常に遊び応えのある作りで、コストパフォーマンスはかなり高い。攻略ルートは十人十色で、プレイヤーごとに楽しみかたが異なる。目標に至るまでの道筋を見つけるのがとても楽しく、同じミッションであっても、何度でも楽しめる。

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (PS3): PS3版でも、かなり美麗なグラフィック。ユーザーインターフェースをできるだけ排除したプレイ画面と相まって、その見た目およびプレイ感覚はとても臨場感がある。専用アプリを使ったセカンドスクリーンの使い勝手は抜群で、マザーベースの育成など、遊びの幅が広がるのも◎。

※諸事情により発売を延期するゲームソフトがある場合があります。あらかじめご了承ください。※クロスレビューで扱うソフトの決定や評価は、週刊ファミ通編集部が行っています。数字は10点満点の総合評価です。※評価にはサンプル版(ほぼ製品版と同等のもの)を使用しておりますが、メーカーの都合により製品版で仕様が変更される場合があります。サンプル版が入手できなかったゲームは、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※麻雀、将棋、パチンコ、テーブルゲームなどの純粋なシミュレーターや、ゲーム性が低いもの、占い、予想ソフト、一部のターゲットだけに向けられたファン限定のソフトやコンストラクションツール、テキスト主体のアドベンチャーゲームについては、原則としては欄外のみで紹介します。※オンラインゲーム、またはオンライン要素が強いゲームに関しては、ネット上でプレイできる環境が整い次第評価します。そのため、掲載が遅れる場合があります。※対象年齢は、CEROが定めたものを表記しています。審査を受けていないソフトは"ー"で表しています。※CEROにより18歳以上のみ対象の指定を受けているソフトの画面写真の掲載にあたっては、週刊ファミ通の掲載基準に従い配慮しております。※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

殿堂入り PLATINUM プラチナ

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ



XB360 Xbox 360
KONAMI
3月20日発売予定
2839円[税抜](2980円[税込])
アクション/戦略諜報　17歳以上対象

プレイヤーが所有するスマートフォンやタブレットなどに、Smart Glassアプリをインストールすることで、セカンドスクリーンとしての使用が可能になる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『メタルギア』シリーズのファン
- アクションゲームが好きな方
- オープンワールドのゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
- プレイスタイルにより異なります

マップは決して広くはないが、かなり作り込まれており、多彩な潜入方法が用意されていて驚く。スネークのアクションはディテール面が向上したほか、敵兵の排除や欺きかたも豊富で、くり返し遊びたくなる。サイドミッションやコレクション要素もあり、遊び心満載の内容ですよ。

敵がさまざまな状況に対応した行動を取り、どのような動きをするか予測しづらいので、終始緊張感が生まれる。敵の乗り物を活用できるのもおもしろい。物語部分は長くはないが、本篇への期待が膨らむ内容。また、360版では雷電を操作できるミッションがあるのもうれしいですね。

『V』の要素がギュッと詰まったメインミッションは、シリアスな物語で今後の展開が気になってしかたがない。ユニークなサイドミッションは、ファンにはたまらないご褒美。記録に挑んだり、カセットテープの収集といったやり込み要素も充実しているので、何度も遊びたくなります。

何をするのも自由。行動の幅が非常にあり、プレイヤーが考えうるさまざまな"もしも……"を試すことができるゲーム性が魅力。敵の行動パターンも一定ではなく、遊ぶごとに違った展開が味わえる。また、見つかったときの回避やスニーキングの方法も多種多様で、やり込み甲斐あり。

殿堂入り SILVER シルバー

モット! ソニコミ



PS3 プレイステーション3
角川ゲームス
3月20日発売予定
6800円[税抜](7140円[税込])
シミュレーション / 恋愛・コミュニケーション　17歳以上対象

プレイヤーは、"すーぱーそに子"専属のカメラマン。彼女と信頼関係を深めつつさまざまなミッションをクリアーして、トップグラビアアイドルに育てていく。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- すーぱーそに子のファン、美少女ゲームのファン
- シューティングゲームのファン(撮影パートの操作感がFPSに近いので)

【平均プレイ時間】
- アドベンチャーパートのストーリーをクリアーするまでに約10時間
- やり込み要素を含めると約60時間

アドベンチャーパートは、選択肢だけでなく、見たりタッチしたりといった要素もあるのが楽しい。しかし、そに子の魅力が爆発するのは撮影パート！　衣装を考えたり、体力に気を配りながらポーズを変えさせるなど、何気に奥深い。やや作業的な部分もあるが、かなりクセになるね。

コーディネートなどを考えて撮影に臨むのは楽しく、衣装のアイテムごとにパラメーターがあり、それに応じてそに子の方向性が変わっていく仕組みもおもしろい。撮影パートは、コンボやテンションを高める要素があり、緊張感があって楽しい。ときおり入るロードはちょっと長め。

衣装やロケーションによって、そに子を売り出す方向性が変化するのがおもしろい。ただ、衣装を選ぶ際、読み込みが遅いのが気になる。アングルを狙うのが難しいけれど、撮影はそに子のかわいさにドキドキ。そに子のふくよかさがバッチリ表現されているので、撮り応えがあります。

アドベンチャーパートの文章は、やや説明口調で淡々としたイメージ。臨場感は薄めに感じるが、読みやすさはある。女の子の表情やリアクションはよく、触れ合いを味わえるシステムは◎。撮影パートは戦略性もあっていいが、同じことのくり返し感が強いゲーム展開は、少々気になる。

殿堂入り GOLD ゴールド

戦国無双4



PS3 プレイステーション3
コーエーテクモゲームス
3月20日発売予定
7200円[税抜](7560円[税込])
アクション/歴史　12歳以上対象

全国を旅しながら各地でクエストを遂行し、武将と出会ったりアイテムを収集していく新モード"流浪演武"を搭載。また、PS Vita版とのクロスセーブに対応。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『戦国無双』シリーズのファン
- 『無双』シリーズのファン
- アクションゲームのファン

【平均プレイ時間】
- "無双演武"クリアーまで20時間
- やり込み要素を含めると100時間以上

神速アクションやパートナーキャラへの操作の切り換えなど、新規要素の大幅追加で、かなり新鮮な気分で楽しめる。とくに神速アクションは気持ちよく、多くの敵兵を巻き込んで攻撃できるのが痛快で、クセになります。また、"馬呼び"から自動で乗馬ができるようになったのも便利。

個性的な新キャラが多数追加されたのがうれしいし、従来のキャラのアクションも見直されているのがいい。ふたりの武将を操作するシステムは、別の場所にいる武将に瞬時に切り換えられるのが便利で、戦略の幅も広がる。"流浪演武"は、武将との友好度をコツコツ高めていくのが楽しい。

地方勢力ごとにシナリオが用意され、人間模様が深く描かれているのがうれしい。戦場ではふたりの武将を切り換えられ、役割分担もできるのでミッション攻略がやりやすくなった。また、自分がいち武将となって各国を巡る"流浪演武"モードでは、武将たちの素顔が垣間見えていいね。

武将どうしの関係性が、ドラマティックに絡み合うような見せかたになったり、オリジナル武将で日本全国を旅することができるようになるなど、これまで以上に幅広く歴史を楽しめる作りは魅力的。ボリュームは抜群だが、『無双』シリーズ同様、アクションのプレイ感覚はやや作業的に。

殿堂入り PLATINUM プラチナ

プロ野球スピリッツ2014



PS3 プレイステーション3
KONAMI
3月20日発売予定
7600円[税抜](7980円[税込])
アクション・シミュレーション/野球・育成　全年齢対象

球団経営を行うマネジメントモードでは、周辺の街作りとその運営が可能に。また、ネットを通じて専用サイトにアクセスすれば、多彩なイベントに参加できる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 『プロスピ』シリーズファン
- プロ野球ファン
- 往年の名選手に憧れたかつての野球少年

【平均プレイ時間】
- 対戦は1試合15分程度
- 遊びかた次第でいつまでも遊べます

足の向きやモーションといった細かい部分から、コースを予測する新システムの導入まで、いろいろな部分で進化を感じられるのがすごい。とくにコースの予測は、野球ならではの駆け引きをうまくゲーム内で表現できているかと。オンラインによるリアル情報の反映も、楽しみな試み。

コースを読んでの打撃が可能となり、ピッチャーとの新たな駆け引きの要素が加わったのがおもしろい。予測の成否によって打撃に影響があるほか、選手の動きも異なるのがリアルでいい。ホームとビジターとで観客のリアクションや応援の音声が異なるなど、臨場感もグッと増している。

実際のリーグの各試合結果と連動し、活躍した選手の調子が上がるなど、オンラインを活用したシステムが革新的で、毎日プレイする楽しさにつながりそう。また、球団を経営していくマネジメントモードは、ペナントとはまた違った、街作りのおもしろさをじっくり味わえるのがいい。

投球位置を予測する"新打撃システム"は、駆け引きの妙が味わえる。予測の当たり外れによって打力が変化するので、逆転劇も起こりやすく、よりドラマティックな試合展開が味わえるのはおもしろい。伝説のOB選手が登場し、"IFの世界(試合)"が楽しめるのは、コアな野球ファンに◎。



Zoo Tycoon (ズータイクーン)



Xbox 360
日本マイクロソフト
3月20日発売予定
5900円[税抜](6195円[税込])
シミュレーション/経営・動物　全年齢対象

動物園の経営者となり、動物と触れ合ったり、さまざまな施設を拡充させていくシリーズ最新作。動物を幸せにすれば、来場者も増え、動物園が発展していく。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
本格的なシミュレーションゲームのファン
経営者を目指す方
動物好きな方

【平均プレイ時間】
クリアーまで約10時間
フリーモードは好きなだけ遊べます



どうすれば来場者を増やせるか、と考えながら行う経営がけっこう本格的で、思わず夢中になる。みずから動物園を歩きまわれるため、園や動物の存在を身近に感じられるのもいいですね。動物にエサを与えたり、生態が学べるなど、ファミリーで楽しむのに適した内容なのも◎。



動物の要求や来園者のニーズに応え、動物園を発展させていくのは適度に忙しさがあり、没頭できる。動物と触れ合いつつ、生き生きと動く姿を見られるのもいい。ただ、動物の世話などは、慣れるとやや単調に感じるかも。資金の心配をせず、自由に動物園を作れるモードがあるのは○。



見た目に反して、かなりキッチリとした経営シミュレーション。目標に向けてやりくりするチャレンジモードと、お金を気にせず思いのまま動物園作りができるフリーモードに分かれているのはいいね。動物の種類に少し偏りがあるので、もっといろいろな動物を飼育できたらよかったな。



"これでもか"というくらいチュートリアルが親切。ただ、文字が小さく読みにくいかな。やれることは多くて煩雑さはあるけど、インターフェースが快適で、テンポよく遊べる。プレイヤー視点で触れ合える動物とのコミュニケーションは楽しく、親子で飼育や運営の知識が味わえる良作。

Best Pick of This Week!

今週はコレを買え！

『FIFA 14 ワールドクラス サッカー』と『バトルフィールド 4』は、他機種版よりもハイクオリティー。かなり快適に遊べるのでオススメ。そして『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』。きたー、スネークですよ！ 『メタルギア』がオープンワールドになると、どういったプレイになるのかを体験できる、貴重な作品。遊ばないでどうする!? ってなもんです。超オススメ。最後に『プロ野球スピリッツ2014』は、オンラインとの関係性に一歩踏み込んだ意欲作で要注目。

『バトルフィールド 4』は、対戦人数がPS3版より大幅に増え、大規模戦闘の興奮度が格段にアップしています。『FIFA 14 ワールドクラス サッカー』も、PS3版より、選手の動きやスタジアムの臨場感などのリアルさがパワーアップしているのを感じました。シリーズのファンは見逃せない『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』は、映像が美麗で動きの滑らかなPS4版がイチオシですね。ほかにも、『プロ野球スピリッツ2014』と『戦国無双4』もオススメですよ。

『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』には、シリーズの進化を見せつけられました。印象深いのが敵兵の動きで、視界は広いし、連携するし、チラリと見えちゃっただけでも気のせいで済ませてくれないし……。また、『メタルギア ソリッド ピースウォーカー』を最後までクリアーして思い入れがある身としては、シナリオの破壊力は相当なもので、プレイ後もいろいろな感情が渦巻いて、しばらく呆然としてしまいました。もう、『ファントムペイン』が待ちきれません！

『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』は、今後リリースされる本編(『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』)のプロローグ版としては、非常に高い完成度。ボリューム的にはややもの足りないが、自由度が高いのでくり返し楽しめる。また、『バトルフィールド 4』の64人対戦は圧巻。これまでの24人対戦とは比べものにならないアッパー感がある。広すぎたマップがやっと活かされたという印象も。キャンペーンモードのグラフィックも美麗なので、必見です。

3月19日発売予定のその他のソフト

プレイステーション Vita

Jスターズ ビクトリーバーサス アニソンサウンドエディション
バンダイナムコゲームス　9505円[税抜](9980円[税込])

プレイステーション3

Jスターズ ビクトリーバーサス アニソンサウンドエディション
ソフトメーカー　10457円[税抜](10980円[税込])

プレイステーション4

信長の野望 Online ～天下夢幻の章～
コーエーテクモゲームス　7800円[税抜](8190円[税込])

信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ TREASURE BOX
コーエーテクモゲームス　13800円[税抜](14490円[税込])

信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ バーチャルパック通常版
コーエーテクモゲームス　6800円[税抜](7140円[税込])

信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ プレミアムバーチャルパック
コーエーテクモゲームス　9800円[税抜](10290円[税込])

3月20日発売予定のその他のソフト

ニンテンドー3DS

ゲームセンターCX3丁目の有野 限定版
バンダイナムコゲームス　7124円[税抜](7480円[税込])

プレイステーション Vita

超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション(限定版)
コンパイルハート　7800円[税抜](8190円[税込])

ファンタシースターオンライン2 エピソード2 デラックスパッケージ
セガ　4980円[税抜](5229円[税込])

プレイステーション3

モット！ソニコミ(限定版)
角川ゲームス　8800円[税抜](9240円[税込])

戦国無双4 アニメBOX
コーエーテクモゲームス　9800円[税抜](10290円[税込])

戦国無双4 TREASURE BOX
コーエーテクモゲームス　12800円[税抜](13440円[税込])

メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)
KONAMI　2362円[税抜](2480円[税込])

アサシン クリード コナー・サーガ
ユービーアイソフト　9500円[税抜](9975円[税込])

3月20日発売予定の廉価版

プレイステーション・ポータブル

那由多の軌跡(PSP the Best)
日本ファルコム　2800円[税抜](2940円[税込])

『軌跡』シリーズ生誕10周年記念作品
『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』

SCOOP!

情報解禁!

すべての終わりが、いま始まる――

2013年9月に発売された『英雄伝説 閃の軌跡(センノキセキ)』の続編の内容が明らかに。前作のあのキャラクターも参戦する!



日本ファルコムが誇る人気RPG、"『軌跡』シリーズ"。その生誕10周年記念作品となる『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』では、内戦下の"エレボニア帝国"を舞台に、前作をしのぐ壮大な物語が描かれる。今回は、新たなパーティーキャラクターや追加要素、そしてプロデューサーである近藤季洋社長へのインタビューをお届けするぞ!

プレイステーション ヴィータ Vita
PS3

日本ファルコム		2014年発売予定	価格未
ジャンル	RPG	テイスト	ファンタジー
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	審査予定

Vita
PS3

※画面写真は開発中のものです。



さらにスケールを増した

物語は、前作『英雄伝説 閃の軌跡（センノキセキ）』のエンディング直後から始まる。前作から引き続き、"西ゼムリア大陸"で最大規模の版図を誇る強国"エレボニア帝国"が、本作の舞台となるようだ。前作の最終盤で内戦が勃発し、混迷を極めるこの国で、主人公リィンを始めとした"トールズ士官学院《Ⅶ組》"の新たな活躍が描かれる。プロローグにある、"すべての終わりの始まり"が意味するものとは!?

プロローグ

──その一発の銃声が、帝国の運命を変えた。
鉄血宰相、ギリアス・オズボーンの狙撃に端を発する
《貴族連合》による帝都ヘイムダルの占領──
そして巨大飛行戦艦と、機械仕掛けの人型兵器の大部隊によって
帝国内の勢力図は完全に変わり、全土を巻き込む内戦が始まった。
圧倒的な物量と新兵器で制圧する貴族連合軍。
高い練度の兵士と機甲師団で食い下がる帝国正規軍。
巨大帝国エレボニアで始まった内戦は、
予想よりも遥かに複雑となり、いつ終わるとも知れぬ予感に
人々は戦慄（おのの）き、無力さに打ちひしがれるのだった。
そんな中──

トールズ士官学院、特科クラス《Ⅶ組》に所属する
リィン・シュバルツァーは、荒涼とした山岳地帯で目覚める。
かたわらには人語をしゃべる黒猫。
そして灰色の巨大な"騎士"がおり……
《Ⅶ組》の級友たち──ともに数多の試練を潜り抜けた
かけがえのない仲間たちの姿はどこにも見当たらなかった。
「……みんなは無事なのか……」
「とにかく学院に戻らないと──！」
黒猫の制止を振りきり、灰色の巨大な影を無視するように
おぼつかない足取りで山岳地帯を下り始めるリィン。
それが──激動の日々と、すべての終わりの始まりだった。

新コスチュームで登場する 士官学院《Ⅶ組》の生徒たち

前作のラストで、離れ離れになってしまったリィンと《Ⅶ組》の仲間たちは、本作では私服姿で登場する。各自の個性が、より強調されたデザインになっているぞ。

《Ⅶ組》とは?

帝国にある名門校"トールズ士官学院"に設立された、たった10人の特科クラス。各地を巡る"特別演習"を経て成長を重ねてきた。



リィン・シュバルツァー
声：内山昂輝（うちやまこうき）

本編の主人公。冷静でやさしく、周囲から頼りにされるリーダー格。剣術が得意で"八葉一刀流"の中伝を持つ。自身に眠る謎の"力"を恐れていたが、前作で克服した。

アリサ・ラインフォルト
声：堀江由衣（ほりえゆい）

帝国最大の重工業メーカーの令嬢。母との関係に悩みながらも、進むべき"道"を探し続けている。言動はややキツめだが、困っている人を放っておけないお人好し。

エリオット・クレイグ
声：白石涼子（しらいしりょうこ）

天才的な音楽の才能を持つ少年。帝国軍の猛将である父の反対で、音楽院への進学を断念していた。気弱な性格だったが、《Ⅶ組》での生活を経て少し頼もしくなった。

ラウラ・S・アルゼイド
声：伊瀬茉莉也（いせまりや）

"光の剣匠"アルゼイド子爵のひとり娘で、古風な言動が特徴の、凛とした誇り高き少女。正道にこだわる狭量さがあったが、学院生活を経て心も大きく成長した。

史上最大の戦いが始まる!

パーティーキャラクターは シリーズ史上最多の20人以上!

リィンたち《Ⅶ組》の10人に加え、前作でも活躍した帝国の遊撃士トヴァルやクレア大尉たちが、強力な仲間として加入することが明らかになった! ほかにも、前作でスポット参戦したキャラクターなど多数の人物の参戦が決定しており、パーティーキャラクターは『軌跡』シリーズ最大の20人超。シリーズ10周年記念作品として、過去シリーズの人気キャラクターが思わぬ形で登場する可能性も……!?



⬆前作では、帝国の実権を握る宰相の直属の"鉄道憲兵隊"として、随所で活躍していた。



クレア・リーヴェルト

声・松来未祐(まつきみゆ)

この内戦——必ずや終止符を打ってみせます

帝国正規軍の大尉。可憐な容姿と冷静な処理能力から、《氷の乙女(アイスメイデン)》の異名を持つ。本作では部隊から離れ、私服姿で隠密行動を取りつつ、リィンにも力を貸すことに。



トヴァル・ランドナー

声・杉田智和(すぎたともかず)

人生の先輩からのささやかなアドバイスってやつさ

帝国によって活動が制限されている民間組織"遊撃士協会"の遊撃士。ギルドを立て直そうと地道な活動を続けている。リィンとは、意外な場面で再会することに……。



⬆武術の腕はそれなりだが、圧倒的な速さでアーツ(魔法)をくり出す使い手として知られている。



⬆《Ⅶ組》の担任で元同僚のサラとは、いまも密に連絡を取っているようだ。

《灰の騎神・ヴァリマール》が本格参戦!

前作のラストシーンで登場した"騎神"によるバトルが、本作で本格導入されるぞ。特殊なクリスタルによる能力強化や、パートナーを設定しての共闘といった要素が加わるようだ。





⬅⬆騎神によるバトルは、物語序盤から行えるらしい。敵側にも多数の巨大な"人形兵器"が登場し、通常の戦闘とは一風変わったド迫力のバトルが堪能できる。

圧倒的な迫力の巨大ロボットバトル!

各種システムが、より遊びやすく

SYSTEM 新機能が追加された戦略型ATバトル

シリーズの特徴でもある"ATコマンドバトル"では、キャラクターの素早さやアーツ(魔法)の詠唱、行動後の準備などが行動順に影響する。画面左の"ATバー"で行動順を確認しながら、さまざまな行動を実行していくことになるのだ。本作では、前作で好評だった"戦術リンク"システムを改良し、仲間どうしの一体感や爽快感がさらに増すような新機能が採用される予定。



全モーションがリニューアルされた新ATコマンドバトル

⬅バトルでは、敵味方の行動順や、"リンク"を結んだ仲間との連携が鍵を握る。モーションがスムーズになるなど、より爽快感が得られるように、いちから作り直されている。



シリーズ初となる"複数属性"を持つ謎のアーツ(魔法)も

➡本作では、キャラクター全員に新たなクラフトやSクラフト(固有の必殺技)が追加されているほか、複数属性を持つアーツも登場する。どれほどの威力を誇るのか……?

SYSTEM フィールドアタックに"連続攻撃"を導入

フィールド上で攻撃をくり出し、敵シンボルをスタンさせたり、ブレイクオブジェクトを破壊することができる"フィールドアタック"。前作では単発でしかくり出せなかったこのアクションが、本作では連続攻撃として使用可能になった。連続攻撃でしか解除できないギミックなども登場するようだ。



キャラクターごとに異なる攻撃をくり出せる

⬅フィールド上では、リーダーに設定したキャラクターを操作する。キャラクターごとに、異なるアクションが使えるぞ。



タイミングよく連続攻撃を当てるのだ

➡タイミングよくボタンを押すことで、連続攻撃がくり出せる。うまく当てれば、敵がスタンして戦闘が有利に?



ダンジョンでは特殊なギミックの発動や解除も可能

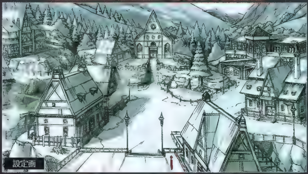
⬅各キャラクターのフィールドアタックの特性を活かし、ダンジョン内のギミックを解除していこう。

舞台解説

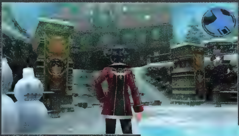
雪に彩られた山間の保養地"温泉郷ユミル"

新たな舞台として、エレボニア帝国北部の山間部にある"温泉郷ユミル"が登場する。前作の初回特典のドラマCDの舞台にもなった、のどかな保養地だ。自身の故郷でもあるこの街に、リィンは数奇な経緯を経て戻ってくることになるのだが

雪景色に彩られた、のどかな温泉郷



設定画



ユミルを治める領主シュバルツァー男爵邸

⬅領主である、シュバルツァー男爵邸。ここで養子として育ち、士官学院に入学したリィンにとって、じつに2ヵ月ぶりの思わぬ帰郷となる。



露天風呂ならではの超定番イベントも

➡温泉といえば混浴!? 浸からなくても万病に効いてくれそうだ。バスタオルを巻いたアリサの姿もまぶしい。お約束のイベントも……?

オリジナルアルバムが登場 前作『英雄伝説 閃の軌跡(センノキセキ)』の劇中使用曲の中から、人気の高い曲を新収録したオリジナル音楽アルバム『英雄伝説 閃の軌跡 スーパーアレンジバージョン』が4月11日に発売決定。価格は2500円[税抜]。音楽配信サイトでのダウンロード販売も予定している。

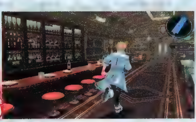
より快適に!!

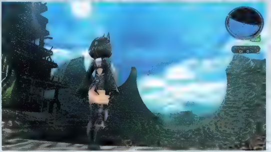
本作では、基本的な要素は前作を踏襲しつつも、あらゆる部分で新システムを導入している。また、キャラクターのモーションを始めとしたグラフィック面も改良されており、快適なプレイが期待できそうだ。今回は、バトルやフィールド、マップの新要素を紹介する。

SYSTEM マップが拡大! 帝国全土が徒歩で移動可能に

前作でのマップ移動は、章ごとに拠点となる街と、その周辺の街道やダンジョンを行き来する仕組みだった。しかし、本作では、街と街をつなぐ街道エリアの移動制限がなくなり、各都市を徒歩で移動することが可能になった。

広大な帝国を巡り豊かな景色を堪能





⬆廃墟となったガレリア要塞や、前作で名前だけ登場したエリアも登場する。そして、それらを歩いて行き来することができるようになる。

前作『閃の軌跡(センノキセキ)』では通行できなかった道も……

これまで通ることができなかった街道の先へも、本作では移動可能になっている。果たして、その先にはどんな景色が待っているのだろうか?

閃の軌跡(センノキセキ)



『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』プロデューサー

近藤季洋(こんどうとしひろ) 日本ファルコム社長を直撃!!

——タイトルを『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』と、直球なネーミングにした理由は?

近藤 ユーザーの皆さんからの、「早く続編を遊びたい!」というたくさんの声にお応えする形で、堂々と『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』として発表することを決めました。**前作の続きをしっかり描こうというファルコムスタッフの意思表示**でもあります。

——本作から始めるプレイヤーには、物語についてのフォローは盛り込まれるのでしょうか?

近藤 ゲーム本編でもフォローをするほか、本編とは別に、前作のストーリーを振り返ることができるような機能の搭載も予定しています。

——メインキャラクターは、『閃の軌跡(センノキセキ)』から引き続き《Ⅶ組》の面々となりますか?

近藤 メインキャラクターは《Ⅶ組》のメンバーですが、本作では、序盤からそれ以外のキャラクターも物語に大きく関わってきます。主人公はリィンが続投となりますが、ゲームを進めていくと、「もしや!?」という展開が待っているかもしれません。

——「もしや!?」が非常に気になるのですが……。彼らの衣装もだいぶ変わっていますね。

近藤 本作では《Ⅶ組》メンバーが全員士官学院を離れることになるため、衣装も学生服から私服に変更となり、各キャラクターの個性がより強調されています。ラウラがアルゼイド家の紋章に使用されている"青"を衣装に取り入れていたり、《Ⅶ組》の中心的存在であるリィンが"深紅"のコートを着ているなど、それぞれの性格や立場を衣装で表現しているところもポイントです。

——新キャラクターは、トヴァルやクレア以外にどんな人物が加わるのでしょうか?

近藤 以前、エリゼを操作しているような画面写真を公開しましたが、あくまで開発段階のテストショットなので、戦闘に参加するかどうかは未定となっています。……が、人気キャラクターなので、可能性はかなり高いですね。ほかにも、**過去シリーズのキャラクターも、あっと驚く形で参戦するかもしれません。**

——ゲームの流れで大きな変更はありますか?

近藤 前作は士官学院を拠点に、章ごとに各地域へ移動してシナリオを進めていくといった流れになっていました。しかし、本作では学院から離れることになるため、そういった**進行形式やパーティーの運用も大きく変えています。装備の調達や入れ替えといった点に関しても、『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』独自のシステムを採用する予定**です。

——『零の軌跡』以降、定番となった、ラスト手前の"絆イベント"の対象キャラクターも、20人以上になる……ということなのでしょうか?

近藤 人数が多いぶん、絆イベントについては、対象キャラクターも、当然前作以上に増えていますよ。なかには、前作以上の仲に進展するキャラクターがいるかもしれません。イベントの内容も、『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』ならではの凝った仕掛けや演出を盛り込んいますので、ご期待ください。

——前作では、『零の軌跡』や『碧の軌跡』との物語のリンクが一部ありましたが、『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』では、どの程度リンクしますか?

近藤 本作は『碧の軌跡』終盤とほぼ同時期から物語がスタートするため、とくにクロスベル自治州とは前作以上に深くリンクしていきます。リィンたちだけでなく、帝国全体の命運にも大きく関わってきますし、クロスベルについての新しい情報も出てくるかもしれません。

——前作で残された数々の謎は、『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』で明らかになるのでしょうか?

近藤 前作で散りばめられていた伏線や数々の謎など、皆さんが気になっていたポイントは、本作でつぎつぎと明らかになっていきます。舞台となるエレボニア帝国の歴史や、各キャラクターの背景についても、深くまで掘り下げていくつもりです。

——シリーズファンとしては、『空の軌跡』から続く《身喰らう蛇》との因縁も気になります。

近藤 水面下で進められていた、**結社の《幻焔計画》が帝国で本格的に動き出し、《身喰らう蛇》もいよいよ表舞台へと出てきます**。これまで正体が明かされていなかった結社メンバーのほか、過去のシリーズで登場したメンバーも登場する予定ですので、結社の動きにも注目してほしいですね。

——セーブデータやコスチュームの引き継ぎなど、前作をプレイしていた人への特典はありますか?

近藤 セーブデータの引き継ぎは対応します。引き継ぎでどのように変化するか……はまだ秘密ですが、**前作をプレイしておいたほうが絶対おトクです**。また、《Ⅶ組》メンバーの私服など、前作の追加ダウンロードコンテンツもなるべく利用できるように、準備を進めています。

——シリーズ10周年記念作品ということで、ゲーム内外でのイベントは予定されていますか?

近藤 恒例となっている"ファルコムjdkバンド"によるライブイベントのほか、ユーザーの皆さんを対象としたトークイベントも定期的に開催していく予定です。10周年を記念したコラボレーション展開も企画しているところです。

——発売がいまから楽しみです!

近藤 涼しくなる時期までには、ユーザーの皆さんにお届けしたいですね。

——最後に、ファンへメッセージをお願いします。

近藤 『軌跡』シリーズは、今年生誕10周年を迎えます。その記念作となる本作は、3月には公式サイトもオープンし、いよいよ本格的な情報公開を開始予定です。シリーズのファンはもちろん、『閃の軌跡(センノキセキ)』からのファンの方にも満足してもらえるよう、スタッフ一同全力で取り組んでいます。続報を楽しみにしていてください。

Vita
PS3

開発状況 65%

くほか、本作のスペシャルコンテンツの掲載も企画中。お見逃しなく! 日本ファルコム 広報スタッフ

『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』を楽しむページ Vol.023

エオルゼア倶楽部

Eorzea Club

『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』(以下、『新生FFXIV』)での冒険や日常を、ファミ通の倶楽部部員がお伝えします。

スクウェア・エニックスのMMO(多人数同時参加型オンライン)RPG、『新生FFXIV』の情報をお届けする本コーナー。今回から2週にわたって、大迷宮バハムート：邂逅編の攻略をお届け。全部で5つのエリアに分かれたダンジョン内部では、それぞれ特殊なギミックや、強力な技を使うボスが待ち構えているぞ。

PS4 PS3 PC

スクウェア・エニックス　2013年8月27日発売　3143円[税抜]　3300円[税込]

ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ファンタジー
通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1人
		CERO	15歳以上対象

※[illegible]サービス利用料金が必要。パッケージには30日利用権が付属。プレイステーション4版は4月14日発売[illegible]3394円[illegible]コレクターズエディションは9800円[税抜](10584円[税込])。コレクターズエディションのダウンロード版は5048円[illegible]5452円[税込]。

パッチ2.2目前!! 駆け込み攻略 大迷宮バハムート 前編

大迷宮バハムート：邂逅編は、エンドコンテンツの中でも最高難度を誇る。今回は、邂逅編の前半3エリアを攻略しよう。突入には右記の制限があるほか、一度クリアーしたエリアへは、地球時間でつぎの火曜日0時を過ぎるまで挑戦できない。クリアー時には強力な防具などが入手できるので、毎週挑戦して装備を集めよう。なお、邂逅編の制覇を目指すなら、平均アイテムレベルは80以上、タンクの命中は470以上、物理DPSの命中は440以上、魔法DPSの命中は430以上を確保しておきたい。

大迷宮バハムート：邂逅編の開始条件

1. ファイターかソーサラーレベル50のプレイヤー8人でパーティを組んでいる
2. 参加するプレイヤー全員がクロニクルクエスト"新たな盟約"をクリア
3. 特定のタイミングで記録される攻略進行度が、パーティリーダーより先に進んでいるメンバーがいない

※大迷宮バハムート：邂逅編1、2のクリアー報酬アイテム(すべて装備レベル50、アイテムレベル90)

場所	ジョブ	種別	アイテム名	物理防御力	魔法防御力	ステータスボーナス
邂逅編1	ナイト	盾	アラガンラウンドシールド	ブロック性能181／ブロック発動力181		STR+9 VIT+10 受け流し発動力+11 命中力+7
	ナイト、戦士	胴防具	ヘヴィアラガンアーマー	158	158	STR+29 VIT+33 受け流し発動力+24 命中力+34
		足防具	ヘヴィアラガンフランチャード	113	113	STR+18 VIT+20 受け流し発動力+21 意思力+11
		首飾り	アラガンディフェンダーチョーカー	1	1	VIT+15 受け流し発動力+16 命中力+11
	竜騎士	胴防具	アラガンスレイヤーキュイラス	110	62	STR+29 VIT+33 意思力+17 スキルスピード+34
		帯防具	アラガンスレイヤータセット	68	38	STR+13 VIT+15 命中力+11 スキルスピード+16
		脚防具	アラガンスレイヤートラウザー	110	62	STR+29 VIT+33 命中力+34 意思力+17
		耳飾り	アラガンスレイヤーイヤリング	1	1	STR+13 命中力+16 意思力+8
	モンク	脚防具	アラガンストライカートラウザー	86	86	STR+29 VIT+33 クリティカル発動力+34 スキルスピード+24
		腕輪	アラガンストライカーブレスレット	1	1	STR+13 クリティカル発動力+11 スキルスピード+16
		指輪	アラガンストライカーリング	1	1	STR+13 命中力+16 意思力+8
	吟遊詩人	手防具	アラガンレンジャーガントレット	61	61	DEX+18 VIT+20 意思力+11 スキルスピード+21
		腕輪	アラガンレンジャーブレスレット	1	1	DEX+13 意思力+8 スキルスピード+16
	黒魔道士、召喚士	頭防具	アラガンキャスターサークレット	44	78	VIT+18 INT+18 命中力+15 意思力+15
		指輪	アラガンキャスターリング	1	1	INT+13 命中力+11 スペルスピード+16
	白魔道士、学者	手防具	アラガンヒーラーグローブ	44	78	VIT+18 MND+18 PIE+16 クリティカル発動力+15
		耳飾り	アラガンヒーラーイヤリング	1	1	MND+13 PIE+12 意思力+8
邂逅編2	ナイト、戦士	帯防具	アラガンプレートベルト	98	98	STR+13 VIT+15 受け流し発動力+16 命中力+11
		脚防具	ヘヴィアラガンクウィス	158	158	STR+29 VIT+33 受け流し発動力+24 クリティカル発動力+34
		耳飾り	アラガンディフェンダーイヤリング	1	1	VIT+15 受け流し発動力+16 命中力+11
		指輪	アラガンディフェンダーリング	1	1	VIT+15 受け流し発動力+16 スキルスピード+11
	竜騎士	手防具	アラガンスレイヤーガントレット	78	44	STR+18 VIT+20 命中力+15 意思力+15
		首飾り	アラガンスレイヤーチョーカー	1	1	STR+13 命中力+16 クリティカル発動力+11
	モンク	手防具	アラガンストライカーガントレット	61	61	STR+18 VIT+20 クリティカル発動力+21 意思力+11
		耳飾り	アラガンストライカーイヤリング	1	1	STR+13 クリティカル発動力+16 スキルスピード+11
	吟遊詩人	頭防具	アラガンレンジャーバイザー	61	61	DEX+18 VIT+20 命中力+21 クリティカル発動力+15
		耳飾り	アラガンレンジャーイヤリング	1	1	DEX+13 クリティカル発動力+11 スキルスピード+16
	黒魔道士、召喚士	胴防具	アラガンキャスターチュニック	62	110	VIT+29 INT+29 意思力+24 スペルスピード+24
		手防具	アラガンキャスターグローブ	44	78	VIT+18 INT+18 意思力+11 スペルスピード+21
		足防具	アラガンキャスターブーツ	44	78	VIT+18 INT+18 命中力+15 クリティカル発動力+21
		腕輪	アラガンキャスターブレスレット	1	1	INT+13 クリティカル発動力+11 スペルスピード+16
	白魔道士、学者	頭防具	アラガンヒーラーサークレット	44	78	VIT+18 MND+18 PIE+11 意思力+15
		足防具	アラガンヒーラーブーツ	44	78	VIT+18 MND+18 PIE+11 スペルスピード+21
		首飾り	アラガンヒーラーチョーカー	1	1	MND+13 PIE+8 意思力+11

レギュラーコーナー◆エオルゼア倶楽部

PS4 PS3 PC

大迷宮バハムート：邂逅編 1

POINT 1 イベントバトル 制御システム戦 高圧電流は沈黙で止めよう

制御システム戦では、透過レーザーの後に来る全体ダメージ＋麻痺効果の“高圧電流”を止めることが重要。これには、沈黙効果のあるナイトのスピリッツウィズインか、吟遊詩人のブラントアローが有効なので、担当をふたり決めて、交互に使用するといい。また、HPが6割前後になると、ザコ敵が加勢してくる。ザコ敵がボスに接近すると、ボスが吸収して、HPの回復とともに強化される。出現位置の入り口付近でサブタンクがホールドすること。しばらくするとさらに加勢が来るが、維持できない場合は、ザコ敵を1体倒すといい。

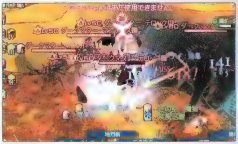
MT＝メインタンク
ST＝サブタンク
近＝近接DPS
遠＝遠隔DPS
H＝ヒーラー
ボ＝ボス
ザ＝ザコ敵
━＝領域封鎖場所

制御システム戦のオススメ立ち位置



POINT 2 敵を殲滅しながら進む

制御システム戦クリアー後は、メテオの探査坑を進むことになる。ザコ敵が多数出現するが、1体ごとの強さはそれほどでもない。敵を集めすぎないようにして、範囲攻撃を避けつつ殲滅しよう。ただし、途中で出てくるダークマター・ルナゴーレムだけは攻撃力が高いので、油断せずに戦うこと。ルートは基本的に1本道だが、脇道の突き当たりに宝箱がひとつある。中身はエクスエーテルやハイエリクサーなどの薬品なので、必ずしも立ち寄る必要はない。

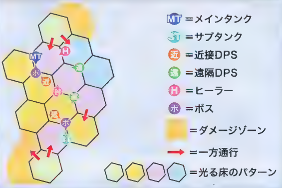


←敵の数が多いときは、範囲攻撃を多用して一掃を狙うといい。

POINT 3 イベントバトル カドゥケウス戦 分裂するボスへの対処が攻略のカギを握る

ここのボスは、一定時間ごとに与ダメージアップのバフが付与されていく。このバフは、一定間隔で光る床にプレイヤーが乗っていると出現するダークマター・スライムを、ボスに吸収させることで減らすことができる。ただ、この吸収によってボスのHPも回復するため、スライムのHPをギリギリまで削っておいたほうがいい。ボスはHPが7割前後で2体に分裂するが、再度合体してしまうと、ダメージアップのバフが最大になり、倒すのが困難になる。タンクのひとりが、ボス1体を離れた場所に誘導しよう。なお、後方カウンター技のウィップバックを誘発させると、タンクへの負担を減らせるぞ。

分裂後のオススメ立ち位置



スライム誘導時の注意点

スライムの誘導は、遠隔攻撃系のDPSが行うのがオススメ。スライムのHPを削りつつ、ボスの攻撃を食らわない横から進入しよう。誘導者とスライムの距離が離れすぎると、スライムが自爆して周囲にダメージを与えるので、少しずつ移動するように。

分裂後の戦いかたはいくつかある

分裂後のボスは、片方が倒されると、もう片方が強化される。ここは、DPSを2:2に分け、同時に撃破を目指す戦法がメジャー。バフが増えすぎてタンクが耐えられないようなら、スライムを吸収させよう。ふつうに戦えるバフの目安は4くらいだ。

大迷宮バハムート：邂逅編 2

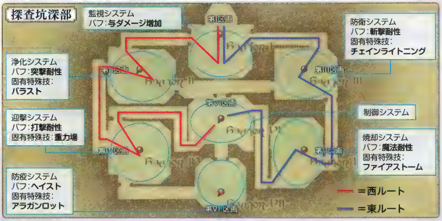
POINT 1 ルートは特殊技と耐性を考慮して選ぼう

第I区画の先のルートは、東と西の2つに分かれている。道中で倒した敵固有の特殊技は、最後のボス戦で封印される代わりに、特定のバフも合わせて付与される。一般的には、ダメージ＋ノックバック効果が厄介なバラストを封印するため、西ルートを選択することが多い。東ルートは物理攻撃のDPSに有効だが、斬撃耐性の影響でタンクが敵視を稼ぎにくい。

ルート選択基準

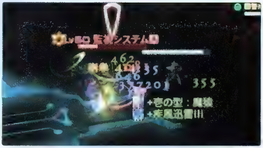
西ルート
● [illegible]

東ルート
● [illegible]



POINT 2 デバフが切れるごとにタンクは交代

邂逅編2で出現する敵の通常攻撃は、すべて前方範囲かつ被ダメージアップのデバフが付く。デバフが増えすぎると耐えられなくなるので、最初は3程度で交代し、その後はデバフが切れるごとに交代するといい。攻撃力が高い制御システム戦では、とくに早めの交代を意識すること。交代時は、挑発後に敵視を上げるコンボを入れ、交代した側のタンクは敵視が安定するまで攻撃を控えておこう。



←近接DPSは敵の向きを把握し、攻撃を食らわない立ち回りをすること。

POINT 3 高圧電流は確実に止める

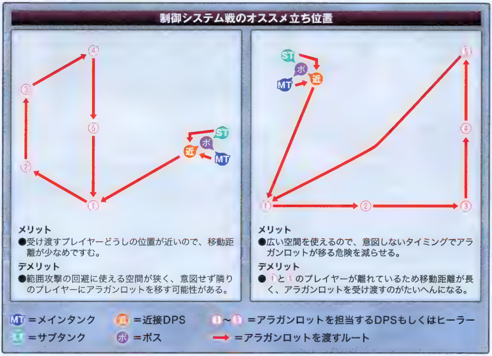
邂逅編2に出現するすべての敵は、邂逅編1の制御システムと同じく、全体ダメージ＋麻痺効果の"高圧電流"を使う。麻痺が致命的なので、沈黙効果のあるアクションで確実に止めよう。沈黙役はナイト、吟遊詩人からふたりが担当し、交互に使用するといい。このとき、硬直が長い技の使用は控えよう。どちらが先に沈黙させるかは、事前に相談して決めること。なお、高圧電流による麻痺効果はエスナなどで治療できない。このため、食らった場合は効果が切れるまで耐えるしかない。

POINT 4 イベントバトル 制御システム戦 アラガンロットの取り扱いは慎重に

制御システム戦で厄介なのは、アラガンロットというデバフの存在だ。このデバフが切れると、全滅確定のダメージが発生するので、15秒の効果時間中にほかの人に渡す必要がある。まさに、"爆弾リレー"だ。誰かに受け渡すと、そのプレイヤーには"抗体"が付き、40秒間アラガンロットを受け取ることはできない。そのため、右図のようにヒーラーか遠隔DPS5名を配置して、残り5秒以下になってからつぎの人に渡していくといい。アラガンロットは近づいただけで移るので、範囲攻撃の回避などで意図せず移さないように、避ける方向をあらかじめ決めておこう。

アラガンロットを回さない戦術もある

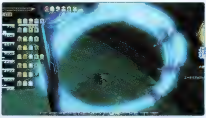
第Ⅰ区画での戦闘開始からカウントされるチャージが0になると、制御システムは全体攻撃しか使わなくなる。攻撃はかなり激しいが、DPSが攻撃に専念できるのがメリット。吟遊詩人が賢人のバラードを使い、ヒーラーが範囲回復を連打しつつ、全力で攻撃すれば、MPが尽きる前に撃破可能だ。戦闘開始のタイミングはチャージ1表示後。HPを削りすぎてアラガンロットを使われないように。



大迷宮バハムート：邂逅編3

POINT 1 基本的に光のリングを通り抜けて進んでいく

邂逅編3では強力な敵は登場しないので、少しずつ殲滅して進めばいい。各所に出現する移動装置は、光るリングのある方向に矢印を向け、リングをくぐっていけばいい。一部例外はあるが、基本的にリングをくぐっていけばゴールにたどり着く。フィールドには宝箱も配置されているが、邂逅偏1の道中と同様、中身は薬品。無視でもオーケーだ。



光る輪をくぐり抜けながら奥へ！

←かなりの距離を落下するが、ダメージは受けないので安心して飛ぼう。

敵を無視することも可能

途中にいるザコ敵は、殲滅していったほうが安全だが、時間の短縮を狙うなら、無視しても構わない。誰かひとりがゴールにたどり着けばいいので、全員がタンクというのも手。防御力を高めるバフなどを駆使して駆け抜けよう。ひとりがゴールに到着したら、残りのメンバーはコンテンツから退出してもかまわない。

倶楽部員活動手帳 ① “すべり撃ち”してますか？

こんにちは、オポネ菊池です。今回は、すでに実践されている方も多い、通称“すべり撃ち”について解説しようと思います。

『新生FFXIV』の魔法は、詠唱中に移動すると、キャンセルされてしまいます。範囲攻撃などを避けるために移動を余儀なくされ、魔法が中断してしまうのは大きなロス。そんなときに使いたいのが、すべり撃ちです。魔法は、詠唱が完了する残り0.5秒くらい（あくまでも目安）からは、動き出してもキャンセルされず、移動しながらすべるように魔法を唱えます。敵の攻撃が発動するまでに若干の猶予がある場合は、ギリギリまで詠唱してから移動しましょう！



残り0.5秒（くらい）まで動くのをガマン！

←移動しても、詠唱のカウンターは止まりません。この後に魔法が発動！

倶楽部員活動手帳 ② 頭の中はPS4版のことでいっぱい

PS4版の『新生FFXIV』のβテストに触れて、正式サービスの開始が待ち遠しくなったまめこです。

自分はPS3版とPC版をプレイしていますが、PS4版は何の違和感もなくてかなりイイと思いました。

PS Vitaでのリモートプレイは、背面タッチパッドを含む操作がいままでにないモノなので、コツを得るまでは挙動不審なヒトでした。……自分、不器用なもんで（笑）。ひとり寡黙に日課をこなすためとか、目的を決めるなどして、早くスマートに使いこなしたいものです。

βテストは、フェーズ2が4月4日から開始。今度はキャラクターもサーバーもそのままで遊べるので、またいろいろ試したいです。



新規のキャラクターで遊べて、新鮮でした

←家のテレビは37インチ。画像も音も迫力は段違い。デカイってのは贅沢だ。



レギュラーコーナー◆エオルゼア倶楽部

PS4 PS3 PC

倶楽部員近況



Character name

PN オポネ菊池

PS4版のβテストに参加しました。βは、決まってヒューランの女性を作成します。ふだんはララフェルなので、新鮮です（笑）。



Character name

PN 佐治キクオ

ハウジングのために、地道に金策をする日々。生活のための出費があまりないのでギルは増えるが、ペースはスロー。ひと山当てたい！



Character name

PN CB小山

『コネクト！オン』でムックを制作中。バトルコンテンツのコツをどこよりも丁寧に掲載する予定です。訴えたいことはいろい（以下略）。



Character name

PN 青木志貴

マテリア錬精で貯金をしているのですが、マテリアの値段の変動が激しくて売り時が難しいです。マテリアの在庫が増えていくー！



Character name

PN あさみ666

PS4本体、買いました！ βテストは既存キャラクターを使えるフェーズ2から参加予定。リモートプレイでまったり遊びたいです。



Character name

PN なべこう

園芸師始めました。漁師は趣味の世界って感じが強かったけど、こっちは、実益も兼ねていていいね。この後は採掘師もやろうかな。



Character name

PN 奥村キスコ

制作が山場を迎えた、『コネオン』の『新生FFXIV』ムック。ここへきて風邪が悪化してダウン。ログインはしていますが、記憶ゼロです。



Character name

PN トークンあり

ついに学者装備のアイテムレベル平均が90になりました！ でもプレイヤースキルが低いので、極タイタンも未クリアーです……。

はせがわみやびの“FF14プレイ日記【新生エオルゼア冒険記】”のWeb連載は、毎週月曜・木曜更新です！
http://www.famitsu.com/blog/ff14bouken/

特集 ゲームファンに緊急アンケート！

2.22 PlayStation®4 こんにちは、

※アンケートはファミ通.comで実施。実施期間:2月22日～3月3日。設問Q1～Q12までは、プレイステーション4購入者のみの回答(有効回答数:417)、Q13以降は、未購入者(有効回答数:329)を含む回答となります。
※本特集内では、メーカー名やハード名を以下の略称で記載している場合があります。
ソニー・コンピュータエンタテインメント……SCE　ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア……SCEJA　プレイステーション Vita……PS Vita　プレイステーション・ポータブル……PSP
プレイステーション4……PS4　プレイステーション3……PS3　プレイステーション2……PS2　プレイステーション……PS
※本特集内のゲームソフトおよび本体の価格は、すべて税抜き価格です。
※本特集内のデータは、文中に明示がない場合、すべてファミ通調べです。

発表から1年を経てPS4が国内で発売！

PS4が初めて発表されたのは、北米時間の2013年2月20日。ソニー・コンピュータエンタテインメントアメリカが、アメリカ・ニューヨークにて開催した"PlayStation Meeting 2013"で、おもな機能や"DUALSHOCK 4"などの情報を公開。その後、北米時間の2013年6月10日にロサンゼルスで行われた"エレクトリック・エンターテインメント・エキスポ(E3)"で、本体デザインなどが発表された。そして、日本時間の2013年9月19日に千葉の幕張メッセで行われた、"東京ゲームショウ2013年"で、一般へのお披露目となった。

PS4は、北米時間の2013年11月15日、アメリカとカナダでの先行販売を皮切りに、世界各国で発売がスタート。そして、日本国内では2014年2月22日に、PS4が待望のデビューを果たした。発売日には都内の家電量販店などで、いち早くPS4を手に入れたいユーザーの行列が見られた。この記念すべき2月22日に、日本で、新しいエンターテインメントの扉が開かれたのだ！



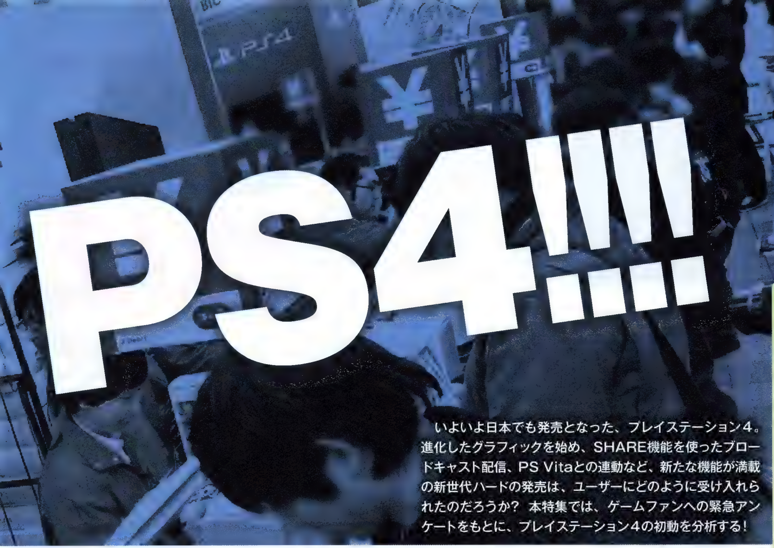








プレイステーションの据え置き新ハードの発売は約7年半ぶり！



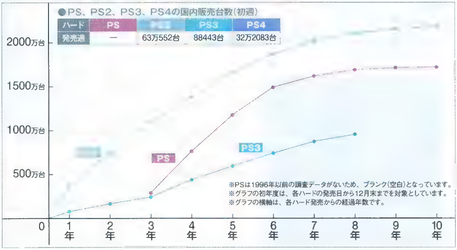
いよいよ日本でも発売となった、プレイステーション4。進化したグラフィックを始め、SHARE機能を使ったブロードキャスト配信、PS Vitaとの連動など、新たな機能が満載の新世代ハードの発売は、ユーザーにどのように受け入れられたのだろうか？ 本特集では、ゲームファンへの緊急アンケートをもとに、プレイステーション4の初動を分析する！

好調な滑り出しを見せたPS4！ 世界累計実売台数は420万台を突破

2月22日に日本で発売されたPS4は、2日間で約32.2万台を販売（ファミ通調べ）。月間ハード販売台数の首位を獲得しただけではなく、PS3（2006年11月11日発売）の初週8.8万台の約3.6倍という、好調な滑り出しを見せた。ちなみに、SCEの発表によると、PS4の世界累計実売台数は2014年2月8日の時点で530万台を突破しているとのこと。これは、プレイステーション史上最高のスタートであり、どこまで販売台数を伸ばしていくのか、期待が高まる。

ここで、下のグラフに注目してほしい。これは、プレイステーションの据え置きハードの国内販売推移をグラフにしたもの。PS4は、今後どのようなラインを描くのだろうか!?

プレイステーション据え置きハード10年間の販売台数推移グラフ（国内）



北米、欧州、そしてアジア……世界に広がるPS4フィーバー

2013年11月15日（北米時間）に、アメリカとカナダで、PS4が先行発売。このとき、発売後24時間で100万台以上の実売を記録している。2013年11月29日には欧州やオーストラリア、南米で発売。それ以降、南アフリカや韓国、香港、台湾、シンガポールなどで続々と発売され、2014年に入ってからインドやタイ、そして2月22日には日本のユーザーに届けられた。世界各国で、爆発的に普及しているPS4。その勢いは、留まることを知らない。



⬆北米発売時には、ニューヨーク市内の高級ホテルを貸し切って発売記念イベントが行われた。



今週の特集◆ゲームファンに緊急アンケート！ こんにちは、PS4!!!!

プレイステーション4の購入者にアンケート

満足度調査

PS4の現時点の満足度は、どうなのだろうか？ また、本体のデザインやDUALSHOCK 4の使い心地、各機能の印象は？ 実際にPS4を購入したユーザーにアンケートを行い、結果をまとめた。

Q1 総合的な満足度は？

100点満点をつけたユーザーも多数。総じて高い満足度を獲得したが、今後の対応に期待するという意見も。

PS4の購入ユーザーに、どれだけ満足しているかを0〜100点で評価してもらい、その理由を聞いた。設問の有効回答数は404票。80点以上をつけて高い満足度を得たというユーザーが多く見られたが、ソフトの少なさやAV機器としての現状の性能に不満を感じるという声もあった。今後のアップデートへの期待が高まっている。

ユーザーの満足度の平均点は

89.42点

有効回答数：404票

40点未満の意見をピックアップ（有効回答数29票）

5点　互換性がなく、PS、PS2、PS3のゲームで遊べないのはとても残念。（年齢・性別未回答）

20点　目新しさに欠ける。（30代前半/男性）

35点　現時点で、魅力的なソフトが少ない。また、ソフトの価格も高いと感じる。（40代前半/男性）

40〜49点の意見をピックアップ（有効回答数5票）

40点　PS StoreのPV視聴を、ストリーミング方式からダウンロード方式に戻してほしい。再生中によく止まってしまうから。（年齢・性別未回答）

50〜59点の意見をピックアップ（有効回答数31票）

[illegible]　待たせたわりに、ソフトが少ない。また、PS3でできたことができない。（年齢・性別未回答）

[illegible]　ゲームはすばらしい。だが、メディア再生機能が充実しておらず、不満を感じた。（40代前半/男性）

60〜69点の意見をピックアップ（有効回答数19票）

60点　まだソフトが揃っていない。（年齢・性別未回答）

60点　torne（トルネ）とnasneに未対応。PS3をAV機器として使っていたので不満。（年齢・性別未回答）

65点　実装されていない機能が多い。とくにtorne（トルネ）はすぐにでも実装してほしい。（30代前半/男性）

70〜79点の意見をピックアップ（[illegible]）

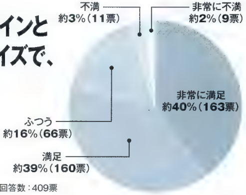
70点　予想以上に高画質だった。ゲームで、久しぶりにワクワクすることができた。（40代前半/男性）

70点　ハードのスペックが高く、パワフルで処理速度も速い！ でも、まだPS4のすごさを実感できるソフトがあまりないのが残念です。今後に期待しています。（10代前半/男性）

75点　ハイエンドゲームを楽しむことはできますが、CDやDVD、BDなどの再生機能がPS3よりも劣っていたり、未対応だったりする。そのため、トータルの満足度は7割といったところです。（10代後半/男性）

Q2 本体のデザインは？

シンプルなデザインとコンパクトなサイズで、高い評価に。



有効回答数：409票



本体のデザインについて、"非常に満足"、"満足"、"ふつう"、"不満"、"非常に不満"の5段階で聞いてみた。アンケートの結果は、"非常に満足"または"満足"と回答したユーザーが多数。シンプルなデザインに加えて、コンパクトなサイズが好評で、多くの支持を集めることとなった。

お役立ちPS4情報 ヘッドホンで聞く
ヘッドホンからは、チャット音声のみを出力するか、すべての音声を出力するかを選択可能。初期設定は"チャット音声"になっているため、すべての音声を出力したい場合は設定の"サウンドとスクリーン"の"音声出力設定"を選び、"ヘッドホンに出力する"で、"すべての音声"をチェックすればいい。



80~89点の意見をピックアップ(有効回答数[illegible]票)

80点　背面にもUSBポートがふたつくらい欲しかった。（20代後半/男性）
80点　リモートプレイが快適ですごくよかった。あとは、子どもといっしょに遊べるソフトがあれば満点でした。（30代後半/男性）
80点　画質がすばらしく、サクサク動く。全体的にPS3よりかなりパワーアップしている。価格は若干高いと感じますが、満足度は高いです。（30代後半/男性）

90~99点の意見をピックアップ(有効回答数[illegible]票)

90点　いまのところほぼ不満なしで、新世代機のすごさを日々実感しています。とくに、お手軽に使えるSHARE機能がいいですね。（20代前半/男性）
90点　PS3と比べ、セーブとロードが非常に速くて快適。（20代後半/男性）
95点　簡単にオンラインに接続でき、操作も快適。（20代前半/男性）
95点　オンラインの有料化以外は、完璧な仕上がり。（30代後半/男性）
95点　PS Storeアクセス時のサクサク感がいい。（年齢・性別未回答）
99点　グラフィックがPS3とは別次元。PS Vitaによるリモートプレイで、自宅のPS4が遊べる。リモートプレイの遅延もなかった。（20代後半/男性）

100点満点の意見をピックアップ(有効回答数34票)

100点　減点する要素は、いまのところありません。（30代前半/男性）
100点　大型のテレビでも画質がとてもきれいで、処理も速い。非の打ちどころが見あたらない。（30代前半/男性）
100点　デザイン、機能を含め、プレイステーションの最終形態。アップデートでの可能性にも期待。（30代前半/男性）
100点　起動音が静かで、起動速度もPS3より高速。（30代後半/男性）
100点　値段、性能、サイズとフォルム、そして機能面やインターフェースなど、すべてにおいてパーフェクトなハード。コアゲーマーに焦点を合わせた展開もグッド。間違いなく多くの人が満足すると思います。（30代前半/男性）

非常に満足

●縦置きが本当に美しい。サイズが小さいのは、意外でした。（30代前半/男性）●コンパクトで落ち着いたデザインなので、どのような部屋に置いても違和感がないと思います。（20代前半/男性）●シンプルながらも、クールに見える。（30代前半/男性）●主張しすぎず、カッコイイです。●初めから薄型並のサイズなのがいい。（20代後半/男性）

満足

●デザインはカッコイイし、最初から小さくて薄いので、小型化を待たなくてもよい。ただ将来的にUSB端子が足りなくなる気がする。（20代前半/男性）●ムダな凸凹が少ないのがいい。（30代後半/男性）●所有欲を満たす外観と、インテリアに混じってもおかしくないデザイン。ただし、鏡面なので、汚れが目立つのは惜しい。（年齢・性別未回答）●スッキリしていていい。（年齢・性別未回答）

ふつう

●指紋がつきやすいのがマイナス。（20代後半/男性）●悪くないが、革新的ではない。（30代前半/男性）●置き場所に困る形状。（30代後半/男性）

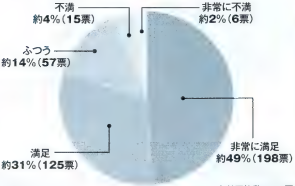
不満&非常に不満

●電源の位置が悪いと思う。前面にある。USB端子にコントローラの端子を差し込もうとした際に、誤って電源ボタンに触れて、電源が切れてしまった。（30代前半/男性）●ソニーにしては、デザインに高級感がないと思う。（年齢・性別未回答）

Q3 DUALSHOCK 4の使い勝手は？

フィット感を絶賛する声が多数。

タッチパッドやSHAREボタンなどの機能が盛り込まれたワイヤレスコントローラ、DUALSHOCK 4。その使い心地について、本体のデザインと同様に5段階評価でアンケートを実施したところ、驚くべき結果に。不満や非常に不満と回答したユーザーは、約6%とごく少数に過ぎなかったのだ。



有効回答数：401票

満足

●PS3のものよりバッテリー切が早い。それ以外は満足。（30代前半/男性）●有線で使用しているので、不満はない。（30代前半/男性）

ふつう

●いままでと同じ感覚で使える。（年齢・性別未回答）●価格が高いのが、少し気になりました。（年齢・性別未回答）

非常に満足

●フィット感がよく、高い完成度。（20代後半/男性）●アナログスティックにへこみがついているので、指が滑らず使いやすい。スピーカーから音が出るのも、臨場感があってよい。（30代前半/男性）●重すぎず、軽すぎず。握りやすく、滑りにくい。ゲーマーのためのコントローラだ。（年齢・性別未回答）●不満点はない。（30代前半/男性）●ヘッドホン端子がついていて便利。（20代前半/男性）

不満&非常に不満

●オプションボタンが押しにくい。（30代前半/男性）●まだタッチパッドに対応しているソフトが少ないのが残念。（30代前半/男性）●バッテリーの消耗が激しい。（20代前半/男性）

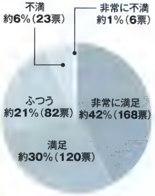


お役立ちPS4情報 DUALSHOCK 4の音量　ゲーム中にDUALSHOCK 4のスピーカーから出る音の大きさを変更したい場合は、設定から"周辺機器"→"コントローラー"と進み、"音量コントロール"の項目を選択。ここにカーソルを合わせた状態で、DUALSHOCK 4の方向キーを左右に動かせば、スピーカーから出る音量を細かく調節できる。

Q4 セットアップのしやすさは？

思っていたよりも簡単、という声が多数。案ずるよりも産むが易し？





有効回答数：399人

ハードを購入して、最初に行うのがセッティング。PS4は、比較的容易にセッティングすることができたと答える人が多かった。

非常に満足&満足

●自動でやってくれるので、PS3よりも接続が簡単だった。（年齢・性別未回答）●ケーブル類が少なく、数分でセットアップ完了。（年齢・性別未回答）●PS Vitaのリモートプレイは、8桁のコードの紐付けだけなので、問題なく接続できました。（40代前半／男性）

ふつう

●可もなく、不可もなく。昨今のAV機器と同じ感じですね。（年齢・性別未回答）
●とくに迷うこともなく、ネットワークに接続できました。（年齢・性別未回答）

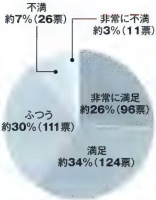
不満&非常に不満

●初回アップロード時にフリーズするトラブルがあったので。（30代前半／男性）
●個人情報の公開は、デフォルトで"許可しない"にするべき。（30代後半／男性）

Q5 ユーザーインターフェースは？

新ハードで一新されたインターフェースはおおむね好評価に。

パネル型アイコンが並ぶPS4のホーム画面。直感的でわかりやすく操作できるという声と、慣れが必要という声に分かれた。



有効回答数：368票

満足

●直感的に操作でき、サクサク動くのが心地よかった。（10代後半／男性）

不満

●PS3と比べると、若干わかりにくい感じがする。（40代前半／男性）





Q6 ローンチタイトルの充実度は？

同時発売のタイトルは多かったのだが、さらなる充実を望む声も。

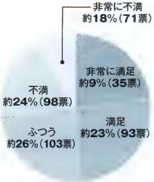
ローンチ（本体と同時発売）タイトルに関しては、ゲームそのものはおもしろいが、国内タイトルの不足を指摘する意見が多かった。

ふつう

●不満はないが、満足するほどの充実ぶりではない。（20代後半／男性）

非常に不満

●海外タイトルばかりで、国内産が少なすぎる！（30代後半／男性）



有効回答数：400票

お役立ちPS4情報 DUALSHOCK 4の充電

DUALSHOCK 4の充電は、PS4の電源が入っているときか、スタンバイモード中にPS4とDUALSHOCK 4をUSBケーブルで接続すればオーケー。なお、スタンバイモード中に充電するには、設定から"省電力設定"→"スタンバイモード中の機能を設定する"を選び"USB端子から給電する"にチェックをつけておくこと。



購入&利用調査

購入したタイトルや機能の利用状況をチェック

いち早くPS4本体やソフトを購入した人に、本体を購入した動機、そして同時に購入したソフトを挙げてもらった。そのほか、PS4の特徴でもあるSHARE機能を、どれくらいのユーザーが活用しているのかも調べてみた。

Q7 購入したパックは?

カメラつきのパックは4割未満。PS4購入者の多くが選んだのは、カメラなしの初回限定パック!

PS4の発売日には、初回出荷分限定として2種類のパックが用意された。本体を買ったユーザーは、果たしてどちらを選んだのだろうか? 両者の違いはPlayStation Cameraが付属しているかどうかだ。PS4を購入した人のみを対象にしたアンケートでは、カメラが付属しないパックを選んだ人が約63%、カメラつきのパックを選んだ人が約37%という結果になった。

●PlayStation 4 First Limited Pack
39980円[税抜](41979円[税込])



約63%

●PlayStation 4 First Limited Pack with PlayStation Camera
43980円[税抜](46179円[税込])



約37%

有効回答数:390票

Q8 PS4の購入動機は?

PS4購入者の多数が支持! 購入を決断した最大の決め手は本体性能の高さだった。

本体を購入した人に、購入した理由も聞いてみた。こちらで用意した選択肢から、該当するものをすべて選んでもらった形だ。結果は右の通りで、やはり本体性能や機能を購入の理由として挙げた人が多かった。一方、"遊びたいゲームソフトがある"を選んだ人は少なめ。しかし、"そのほか"の半数近くが、自由回答で遊びたいタイトル名を挙げていたため、ゲームソフトが理由で購入した人も多いようだ。

有効回答数:1016票(複数回答可)

PS4の購入を決めた理由は?	
●本体性能が高い	306票
●本体機能が充実している	172票
●新ハードはいつも買っているから	170票
●価格帯が適切	140票
●サービスが充実している	99票
●遊びたいゲームソフトがある	32票
●映像ソフト鑑賞のため	25票
●そのほか(自由回答)	72票

そのほかの意見

●将来的に、ソフトが豊富に供給されることに期待しているから。(30代後半/男性) ●欲しいタイトルがローンチで発売されたから。(20代前半/男性) ●SHARE機能によるSNSへの配信などがおもしろそう。(年齢・性別未回答) ●海外での評判を受けて決断!(30代前半/男性) ●出たハードはすべて買っているから。(年齢・性別未回答) ●これからの時代の主役になるハードだと確信しています。(30代前半/男性) ●消費税の増税があり、恐らく2年は値下げされないだろうから。(20代後半/男性) ●PS Vitaによるリモートプレイに期待して購入。(20代後半/男性) ●デザインにひと目惚れ!!(年齢・性別未回答) ●お祭り騒ぎに参加したかったから。(年齢・性別未回答)

お役立ちPS4情報 カメラの注意点 PlayStation Cameraを接続した状態で、オンラインのマルチプレイを楽しむときは要注意! 周辺機器設定で、"PlayStation Cameraのマイクを消音にする"にチェックを入れておかないと、カメラのマイクが音声を拾ってしまう。配信やボイスチャットを行わないときは、カメラは消音にしておくといいかも。

Q9 購入したソフトは？（パッケージ、DL併売）

PS4を購入した人が買ったパッケージ版ソフトの1位は『龍が如く 維新!』。

パッケージ版（ダウンロード版併売のものも含む）で発売されたローンチタイトルの中から、最初に購入したものをすべて選んでもらった。ただし、初回限定パックにプロダクトコードが付属する『KNACK（ナック）』に関しては、ほとんどの人が入手していると思われるため、ここでの集計では除外した。ちなみに、まだゲームを買っていないと回答した人は62人。本体を購入した人の約16%という結果になった。

●同時購入したパッケージ版タイトルBEST5

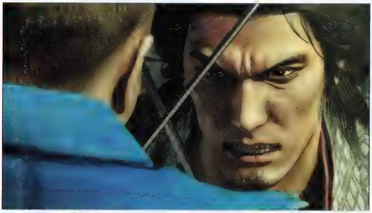
順位	タイトル（下段はメーカー/価格）	購入者数
1	龍が如く 維新! セガ/8190円［税抜］（DL版も同価格）	162人
2	KILLZONE SHADOW FALL（キルゾーン シャドーフォール） SCEJA/6900円［税抜］（DL版は6195円［税抜］）	82人
3	FIFA 14 ワールドクラス サッカー エレクトロニック・アーツ/7300円［税抜］（DL版は6300円［税抜］）	80人
4	トゥームレイダー ディフィニティブエディション スクウェア・エニックス/4572円［税抜］（DL版も同価格）	60人
5	真・三國無双7 with 猛将伝 コーエーテクモゲームス/78000円［税抜］（DL版は6762円［税抜］）	59人

※DLはダウンロードの略です。　有効回答数：625票（複数回答可）

1 龍が如く 維新!

セガ/8190円［税抜］（DL版も同価格）

『龍が如く』シリーズのスピンオフ作品

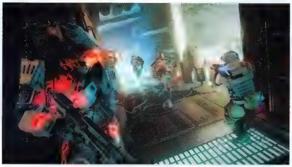




↑人気アクションアドベンチャー『龍が如く』シリーズの最新作。シリーズでおなじみのキャラクターたちが、坂本龍馬や沖田総司といった幕末の英雄として登場する。刀と銃、拳によるアクションを組み合わせたバトルが楽しめる。シリーズの特徴でもある、豊富なやり込み要素も健在だ。

2 KILLZONE SHADOW FALL（キルゾーン シャドーフォール）

SCEJA/6900円［税抜］（DL版は6195円［税抜］）



↑ISAとヘルガストという勢力の対立を描いた、一人称視点シューティングの最新作。

3 FIFA 14 ワールドクラス サッカー

エレクトロニック・アーツ/7300円［税抜］（DL版は6300円［税抜］）



↑PS4で進化したサッカーゲーム。選手の動きやフォーメーション、ボールの軌道などをリアルに再現。

CHECK! PS4ローンチタイトルの売れ行きは？

右は、発売日から翌日までのPS4のゲームの累計販売本数。1位の『KNACK（ナック）』は本体同梱のコードを含めた数字となっているため例外。そのほかでは、販売本数で3位の『バトルフィールド 4』が、アンケートでは上位に来なかったのが意外だった。



←『KNACK（ナック）』の販売本数は、ほぼPS4本体の販売台数だ。

■PS4ソフト累計販売本数（集計期間：2月22日～2月23日）

順位	タイトル名	メーカー	推定累計販売本数
1	KNACK（ナック）	SCEJA	32万2083本
2	龍が如く 維新!	セガ	73086本
3	バトルフィールド 4	エレクトロニック・アーツ	26878本
4	KILLZONE SHADOW FALL（キルゾーン シャドーフォール）	SCEJA	25978本
5	真・三國無双7 with 猛将伝	コーエーテクモゲームス	13576本
6	アサシン クリード4 ブラック フラッグ	ユービーアイソフト	12885本
7	コール オブ デューティ ゴースト	スクウェア・エニックス	11775本
8	トゥームレイダー ディフィニティブエディション	スクウェア・エニックス	10576本
9	FIFA 14 ワールドクラス サッカー	エレクトロニック・アーツ	9780本
10	ニード・フォー・スピード ライバルズ	エレクトロニック・アーツ	6224本
11	信長の野望・創造	コーエーテクモゲームス	3903本
12	NBA 2K14	2K（テイクツー・インタラクティブ・ジャパン）	2463本

※『KNACK（ナック）』は、プレイステーション4 First Limited Packに含まれるプロダクトコードの数量を含んでいます。ダウンロード版およびアップグレードプログラムの数量は上記に含まれておりません。

お役立ちPS4情報　SHARE機能禁止区間

ゲーム中には、録画禁止の場所（禁止区間）が設定されている場合がある。どの場面が禁止区間かを知りたいなら、SHAREボタンでメニューを開き、OPTIONSボタンを押して"シェア設定"→"ビデオクリップ設定"と進み"禁止区間のアイコンを表示する"をチェックすれば禁止区間でアイコンが表示される。

CHECK!

歴代PSファミリーのローンチタイトルと比較

PS4のローンチタイトルは、パッケージ版が12タイトル発売。また、ダウンロード専売や基本プレイ無料のタイトルも、13タイトルが配信された。PS4のローンチタイトル数は、これまでのPSフォーマットのハードと比較しても多いと言える。ただ、これまでのPS系ハードのローンチタイトルの常連だった『リッジレーサー』シリーズの名前がないのは、少し残念。



⬆初代PSからPS VitaまでのPS系ハードのローンチタイトルに名前があった『リッジレーサー』シリーズ。

PSのローンチタイトル(1994年12月3日発売)

A列車で行こう4 EVOLUTION(アートディンク)
クライムクラッカーズ(SCEJA)
極上パロディウスだ! DELUXE PACK(KONAMI)
TAMA(タイムワーナーインタラクティブ)
熱血親子(テクノソフト)
麻雀悟空 天竺(エレクトロニック・アーツ・ビクター)
麻雀ステーションMAZIN～麻神～(サン電子)
リッジレーサー(バンダイナムコゲームス)

PS2のローンチタイトル(2000年3月4日発売)

A列車で行こう6(アートディンク)
エターナルリング(フロム・ソフトウェア)
柿木将棋Ⅳ(アスキー)
決戦 -KESSEN-(コーエーテクモゲームス)
ステッピングセレクション(ジャレコ)
ストリートファイターEX3(カプコン)
drummania(KONAMI)
麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ(コーエーテクモゲームス)
森田将棋(悠紀エンタープライズ)
リッジレーサーⅤ(バンダイナムコゲームス)

PS3のローンチタイトル(2006年11月11日発売)

機動戦士ガンダム Target in Sight(バンダイナムコゲームス)
GENJI -神威奏乱-(SCEJA)
宮里三兄弟内蔵 SEGA GOLFCLUB(セガ)
リッジレーサー7(バンダイナムコゲームス)
RESISTANCE(レジスタンス)～人類没落の日～(SCEJA)

PSPのローンチタイトル(2004年12月12日発売)

アーマード・コア フォーミュラフロント(フロム・ソフトウェア)
ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー(カプコン)
麻雀格闘倶楽部(KONAMI)
みんなのGOLF ポータブル(SCEJA)
リッジレーサーズ(バンダイナムコゲームス)
ルミネス -音と光の電飾パズル-(バンダイナムコゲームス)

PS Vitaのローンチタイトル(2011年12月17日発売)

アスファルト:インジェクション(KONAMI)
アルティメット マーヴル VS. カプコン 3(カプコン)
アンチャーテッド 地図なき冒険の始まり(SCEJA)
F1 2011(コードマスターズ)
塊魂 ノ・ビ～タ(バンダイナムコゲームス)
地獄の軍団(スクウェア・エニックス)
忍道2 散華(スパイク・チュンソフト)
真かまいたちの夜 11人目の訪問者(スパイク・チュンソフト)
真・三國無双 NEXT(コーエーテクモゲームス)
ダーククエスト アライアンス(ユービーアイソフト)
ドリームクラブZERO ポータブル(ディースリー・パブリッシャー)
パワースマッシュ4(セガ)
ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド(アークシステムワークス)
麻雀格闘倶楽部 新生・全国対戦版(KONAMI)
マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンスHD(ユービーアイソフト)
魔界戦記ディスガイア3 Return(日本一ソフトウェア)
みんなのGOLF 6(SCEJA)
モンスターレーダー(SCEJA)
リッジレーサー(バンダイナムコゲームス)
ロード オブ アポカリプス(スクウェア・エニックス)

Q10 購入したソフトは?(ダウンロード専売)

オンライン配信で楽しめるダウンロード専売タイトルは『RESOGUN(レゾガン)』が人気。

ダウンロード専売のタイトルが多いのも、PS4の特徴のひとつ。前述したように、本体の発売と同時に、PlayStation Storeでダウンロード専用コンテンツの配信がスタートした。これらの中で、購入またはダウンロードしたものを選んで回答してもらった。結果は右の表の通りで、『RESOGUN(レゾガン)』がダントツのトップだった。

●購入したダウンロード専用タイトルBEST5

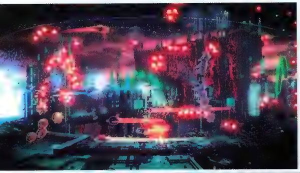
順位	タイトル(下段はメーカー/価格)	購入者数
1	RESOGUN(レゾガン) SCEJA/1400円[税抜]	90人
2	ドリームクラブ ホストガール オンステージ ディースリー・パブリッシャー/無料(アイテム課金あり)	55人
3	Warframe(ウォーフレイム) Digital Extremes Ltd./無料(アイテム課金あり)	46人
4	ストライダー飛竜 カプコン/1905円[税抜]	44人
5	Contrast(コントラスト) Compulsion/1462円[税抜]	36人

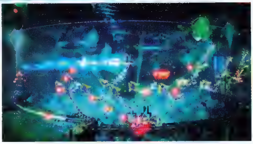
※一部フリープレイの人数を含みます。 有効回答数:463票(複数回答可)

1 RESOGUN(レゾガン)

SCEJA/1400円[税抜]

PS4のスペックが可能にした次世代シューティングゲーム!





⬆➡円柱状になっているステージ上で、エイリアンの大群と戦うシューティングゲーム。左右から襲いかかる敵を撃破しつつ、人類を救出していくのだ。

2 ドリームクラブ ホストガール オンステージ

ディースリー・パブリッシャー/無料(アイテム課金あり)



⬅14名の女の子たちのカラオケステージをプロデュース! 曲や参加する女の子を自由に選び、自分だけのステージを楽しもう。

3 Warframe(ウォーフレイム)

Digital Extremes Ltd./無料(アイテム課金あり)



⬅刀と銃を主体に戦う三人称視点のオンラインアクションゲーム。最大4人の協力プレイで、さまざまなミッションに挑む。

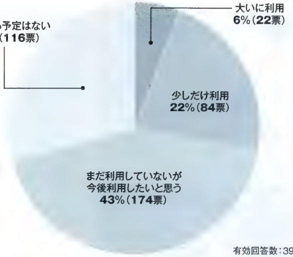
お役立ちPS4情報 おトクなフリープレイ

PSN上で、加入者専用の機能や特典が利用できるメンバーシップサービスの"PlayStation Plus"。2月22日～4月15日まで、PS4のダウンロード専売タイトル『RESOGUN(レゾガン)』と『Contrast(コントラスト)』の2本がフリープレイに登場! 加入しているPS4ユーザーは、忘れずにダウンロードしよう。

Q11 SHAREの利用割合は？

利用者数は3割だが注目度が高く、今後の伸びに期待！

PS4のSHARE機能は、どれくらいのユーザーが利用しているのだろうか？ その結果は右のグラフの通り。利用者の合計と"利用する予定はない"と答えたユーザーの票数がほぼ同じになり、"まだ利用していないが今後利用したいと思う"と考えているユーザーが半数近く集まっている。現時点では、SHARE機能を利用しているユーザーは少ないものの、ネット環境があれば気軽に利用できる機能だけに、きっかけがあれば、利用者の数は一気に増えていきそうだ。

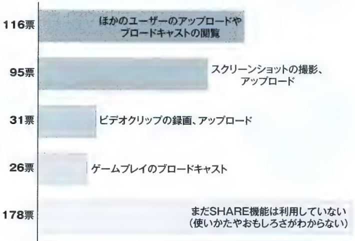


有効回答数：396票

Q12 利用頻度の高いSHARE機能は？

公開された動画や配信映像の視聴に注目が集まる。

SHARE機能で、もっとも利用されている要素を調査するアンケートでは、"ほかのユーザーのアップロードやブロードキャストの閲覧"が1位で、11票差で"スクリーンショットの撮影、アップロード"が続く。"ビデオクリップの録画、アップロード"と"ゲームプレイのブロードキャスト"のみを選ぶ回答者は少なく、ほかの機能と併せて利用しているユーザーが多い。また、PCを利用してブロードキャスト配信の閲覧を楽しんでいるユーザーもいるようだ。



有効回答数：446票（複数回答可）

CHECK! ファミ通編集部でも生配信を実施中！

週刊ファミ通編集部では、PS4のブロードキャストで、編集部のライブ映像やゲーム実況プレイなどをゆる～く配信中。1回目の配信はPS4の発売日に行ったが、2回目以降は毎週木曜日の20時ごろからの配信となっている。この生配信では、おもに週刊ファミ通編集者が、視聴者とのコミュニケーションを行うことが目的。気軽にコメントもできるので、少しでもSHARE機能を体験してみたいと考えているのなら、まずはファミ通の生配信をチェックしてみてはいかが？ ちなみに、2回目の配信では『FIFA 14 ワールドクラスサッカー』のゲーム実況プレイをブロードキャストした後に、編集長が視聴者とのコミにケーションを行い、3時間半ほど配信が続けられた。



⬆Live from PlayStationを利用すれば、配信者がTwitchやUstreamのどちらで配信していても見られる。PS4で視聴するのがオススメだ。

視聴方法

PS4でブロードバンド配信されている映像を視聴する方法はふた通り。PS4の内蔵アプリケーション"Live from PlayStation"の画面でチェックするか、TwitchやUstreamの動画配信サービスから直接見る方法だ。ただし、TwitchやUstreamでは、配信者が使用している動画配信サービスと同じサイトを利用しなければ視聴はできないので注意しよう。

毎週木曜日 20時ごろから ゆる～く 配信中!!

ファミ通の生配信のお知らせはこちらをチェック！

●週刊ファミ通公式Facebookページ
https://www.facebook.com/weeklyfamitsu

●週刊ファミ通公式Twitter
https://twitter.com/WeeklyFamitsu

※TwitchやUstreamのサイトから配信者の画面にコメントを送るときは、それぞれのサイトのアカウントが必要になります。
※生配信の開始時刻は変更になる場合があります。また、終了時刻は配信日ごとに異なります。

お役立ちPS4情報 配信の画質

配信する画質は"低"、"中"、"高"、"最高"の4段階から選択可能。初期設定は"高"になっている。画質をキレイにしたい場合は"最高"に、画質よりも動きを重視するなら、"低"や"中"に設定を下げるのも手だ。画質は、"シェア設定"の"ブロードキャスト設定"から、"品質"の項目を選べば変更できる。



今後のPS4

ユーザーが望む、PS4の未来像を調査

ここでは、PS4未購入者も含め、ユーザーがどのように今後のPS4の展開を望んでいるのか調査を行った。発売を期待するゲームや、利用したいと考えているサービス内容とは？ 寄せられたご意見とともに、その結果を報告する。

Q13 PS4でもっとも発売されてほしいゲームは？

新世代機になっても人気シリーズの期待度は圧倒的! 続編をPS4で望むユーザーが多数。

今後、PS4で発売されてほしいゲームを、5つの項目の中から選んでもらった結果が、右のグラフ。“人気シリーズの続編”を望むユーザーが多く、全体の半数以上を占めた。また、まだまだ本体性能が把握されていないためか“機能を活かしたタイトル”を先送りと考える傾向も。各項目に集まった意見は以下の通りだ。

票数	項目
546票	人気シリーズの続編
241票	完全新規タイトル
88票	著名ゲームクリエイターの新作タイトル
62票	プレイステーション4の本体機能を活かしたタイトル
29票	そのほか

有効回答数：966票（複数回答可）

人気シリーズの続編

シリーズの続編を望むユーザーの中で、とくに票を集めたのが『ファイナルファンタジー』。シリーズ最新作だけでなく、過去作のリメイク版を望む声もあった。

1位	『ファイナルファンタジー』シリーズ	97票
2位	『モンスターハンター』シリーズ	74票
3位	『テイルズ オブ』シリーズ	65票
4位	『ドラゴンクエスト』シリーズ	63票
5位	『バイオハザード』シリーズ	39票
6位	『グランツーリスモ』シリーズ	35票
7位	『キングダム ハーツ』シリーズ	33票
8位	『メタルギア ソリッド』シリーズ	32票
9位	『アンチャーテッド』シリーズ	29票
10位	『ペルソナ』シリーズ	28票

完全新規タイトル

“完全新規タイトル”では、『サイコブレイク』や『ウォッチドッグス』など、すでに発表されているルーキータイトルを挙げるユーザーと、おおまかな例を挙げる意見が半々になった。例の中には、国内メーカーが手掛けるオープンワールドが舞台のゲーム、国内メーカーが手掛けるRPG、大人数で戦うFPS、シンプルに遊べるアクションゲームなどを求める声が目立った。

著名ゲームクリエイターの新作タイトル

クリエイターに関するアンケートでは、坂口博信氏の新作タイトルを期待する意見が多く、ついで上田文人氏の作品をPS4で遊びたいといった票が集まった。

15票	坂口博信氏	『ブルードラゴン』シリーズなど
12票	上田文人氏	『ICO』、『ワンダと巨像』など
11票	小島秀夫監督	『メタルギア ソリッド』シリーズなど
9票	松野泰己氏	『オウガバトル』シリーズなど
6票	野村哲也氏	『キングダム ハーツ』シリーズなど

PS4の本体機能を活かしたタイトル

PS4ならではのゲームを求めるユーザーは約6%と、現時点では少なめ。コントローラのタッチパッドや、セカンドスクリーンを期待するといった意見が目立った。なかにはSHARE機能を活かしたゲームを求む声も。

そのほかの意見

●ジャンルを問わず、多くのタイトルを揃えてほしいです。（20代後半/男性）●PS3で発売された名作などをPS4でも遊びたい。（30代後半/男性）●海外のインディー作品に期待しています。（40代前半/男性）●PCでヒットしたゲームを移植してほしい。（30代後半/男性）

CHECK! 今後の注目作品

ダウンロード専売のソフトを含めると、20本以上のタイトルがPS4の発売日にまとめて発売されたが、それ以降にも続々と注目作品が発売を控えている。ここでピックアップしている3つのタイトルは、その中でもとくに多くのユーザーから期待されている作品だ。



➡ネットワークで都市を掌握しつつ、目的を達成していくアクションゲーム。近未来のアメリカが舞台だ。



➡『メタルギア ソリッド』シリーズの最新作。本篇の『ファントムペイン』のプロローグにあたる作品。



➡三上真司氏が描くサバイバルホラー。クリーチャーが徘徊する世界で、生き残りを懸けた戦いが始まる。

お役立ちPS4情報 リモートプレイの操作
リモートプレイ機能では、PS4のゲームの多くをPS Vitaでプレイできる。PS Vitaは、L、Rボタンがひとつずつしかないが、タッチ操作も使えるため、DUALSHOCK 4と同じ操作が可能だ。ただし、ボタンの割り当てはゲームによって異なるので、画面右隅にあるボタンガイドで操作法を確認しておこう。

Q14 利用したい機能・サービスは？

回答者の7割近くがPS Vitaとの連動に注目している結果に。

将来的に利用してみたい機能やサービスを調査する設問では、複数の機能を積極的に利用したいと考えるユーザーが多数。回答者は602名だが、合計で1612票が集まったことからも、その注目度の高さがうかがえる。また、回答者の7割近くが、PS Vitaでのリモートプレイやセカンドスクリーンの機能を利用したいと思っており、携帯ゲーム機の人気の高さが今回のアンケートからもわかる。

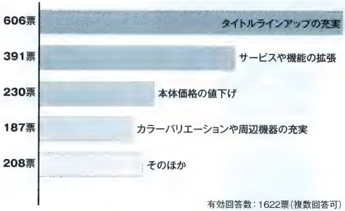


有効回答数：1612票（複数回答可）

Q15 期待する今後の展開は？

豊富なソフトに加え、サービスや機能のさらなる充実に期待。

ユーザーは、PS4に今後どのような展開を望んでいるのだろうか？　今回の調査では"タイトルラインアップの充実"がもっとも高く、つぎに"サービスや機能の拡張"が選ばれた。値段については現状のスペックに適した価格と考える人が多いようだ。



有効回答数：1622票（複数回答可）

そのほかの意見

●UI（※）を細かく調整できるようにしてほしい。（30代後半／男性）●もっとシンプルなゲームを期待。（20代後半／女性）●省エネ対策を！（30代前半／男性）●SHARE機能で多くのサイトを使いたい。（20代後半／男性）●コントローラのスピーカーを使ったゲームをもっと出してほしい。（20代前半／男性）

※……ユーザーインターフェースの略。

Q16 PS4への自由なご意見

アンケートの最後に、PS4に対するユーザーの意見を記載する、フリースペースを設けていた。実際にPS4を触れたときの感想や、SCEへのメッセージなどが多く寄せられたので、その一部をピックアップして掲載する。

何もかもが期待できるゲーム機。これからのアップデートで、どのように進化していくのか楽しみ。（年齢・性別未回答）

SHARE機能でほかの人のプレイ動画を見るのも楽しい。（40代前半／男性）

ゲームプレイ配信を通して人と人がつながりやすくなるのは、新しいコミュニケーションとして、とてもよいと思います。（30代前半／男性）

ひさびさにワクワクするハードが発売されたので、とても楽しみにしています。ユーザーのひとりとして、この成長を見守りたいと思います！（30代前半／男性）

子どもから大人まで楽しめる、画期的なゲームを出してほしい！本体は、ピンクや水色など、女性の好きなカラーもあるとうれしいです!!（年齢・性別未回答）

PS4には、映像美以外の新しさとおもしろさを提供してほしい。（20代後半／男性）

胸を張って"新世代機"と言い切れる進化を体験できました。映像、コントローラ、機能ともに満足です！（20代後半／男性）

たくさん楽しいソフトを発売して、日本のゲーム業界を盛り上げてください。（30代前半／男性）

ポテンシャルの高いハードで満足！これからも期待しています!!（20代後半／男性）

お役立ちPS4情報　内蔵ハードディスク
PS4の内蔵ハードディスクは、インターフェースがSATA Ⅱで容量は500GB。これでも容量が足りないなら換装も可能。その際は、SATA Ⅱ対応で、厚さ9.5ミリ以下、容量は最低でも160GB以上のハードディスクを使用しよう。手順は本体同梱のセーフティガイドに書いてあるが、動作の保証はされないので注意。

PS4 ぶっちゃけどーなの!? 座談会

総括として、PS4緊急座談会を編集部で決行。3名の参加者に、PS4について語ってもらった。



林 克彦 Katsuhiko Hayashi

週刊ファミ通編集長。ニコニコ生放送で配信中の『ファミ通LIVE』を始め、編集部から配信しているライブ映像にも出演している。（文中は林）



レオナ海老原 Reona Ebihara

ファミ通誌面でおなじみの"新作ゲーム クロスレビュー"コーナーを取り仕切る、レビュアー兼編集者。（文中は海）



オポネ菊池 Opone Kikuchi

編集部でもっともデジタル技術に精通する編集者。"ゲームのムズカシイ話"コーナーを担当する。（文中は菊）

より完成されたコントローラ

海　PS4が発売されて、実際に触る機会が増えたよね。まずは使用した感想からいきますか。

林　ここがいいと言える要素が3つあって、それはコントローラ、SHARE機能、静音性。

海　どういう点が気に入っているの？

林　コントローラは、DUALSHOCK 3よりも重量感が感じられるうえに、重心が上部寄りになっていて持ちやすい。ゲームの開発陣とハードの開発陣がディスカッションして作られたと聞いているけど、会心のコントローラだと思う。

菊　DUALSHOCKは、"2"がけっこう完成度が高くて評判でした。それが"3"で重量が軽くなったことで、そのイメージが変わったんですよね。

林　今回は"2"よりもより完成度が高いと思うよ。ただし、ライトバーが消せない仕様は、嫌がる人もいるかな。映画を観ていると、ライトバーが気になったりするんだよね（笑）。

海　確かに（笑）。機能面でいえば、タッチパッドはいいよね。『信長の野望・創造』ではタッチパッドを使ってマップをスムーズに動かせる要素が搭載されていて、すごく便利。個人的には、今後もタッチパッドをフル活用するようなゲームをもっと出してもらいたい。

菊　独自の仕様になるので、マルチタイトルでの導入は難しいはず。PS4専用のゲームなら盛り込みやすいから、今後に期待ですね。

林　SHAREボタンの位置はどう？

海　押しやすいけれど、ときどきセレクトボタンの感覚で押してしまうことがあるかな（笑）。でも、それは慣れれば解決することかと。

気軽に配信が楽しめるSHARE機能

林　SHARE機能って、すごい仕組みだよね。

菊　話を聞いて理解していたつもりでしたが、いざ使ってみるとすごい。PS2にDVD再生機能が実装されたときと同じくらいのインパクトを感じます。動画配信自体はもう珍しいものではないけれど、動画配信を一気に"ふつうのこと"にしてしまった。それが家庭用ゲーム機に採用された意味はすごく大きいですよ。

林　でも、国内ユーザーの反応はまだまだかな。生配信をしても、見ている人は少ない。配信している人も少数だから、抵抗があるのかも。

海　始めるまでのハードルはすごく低くなっていて、専用機材や特別な知識がなくても、PS4では手軽に配信が楽しめるんだけどね。

林　多くの日本ユーザーがニコニコ生放送の動画配信サービスを利用しているので、PS4でニコニコ生放送が対応可能になれば、状況が変わってくるとは思うけれど。

菊　あとは、動画をアップロードできるサービスがもう少し増えるといいですね。

海　確かに、YouTubeなどにも気軽に動画を公開できるとうれしいかも。

林　それらを含めて、今後、SCEJAがSHARE機能をどう広げていくのかが気になるよね。現状、"Live from PlayStation"に大満足ではないことは事実。個人的には、番組をソートできないなどの仕様も改善してくれるといいな。

菊　たとえば、よく見るジャンルをハード側が記憶して、立ち上げ時などにおすすめしてくれるような機能があると便利ですよね。あとは、ブックマークとかも欲しいです。

林　今後、いろいろとバージョンアップするはずだから、そのあたりも検討してほしいね。

普及台数が一気に増える可能性？

海　つぎは、自分が注目している要素のリモートプレイについて語りますか。

菊　PS3でもリモートプレイはできたけれど、PS4はレスポンスが格段に改良されているので、個人的には気に入っています。

林　どちらかといえば、コアゲーマーを意識して作られた機能だけど、そうした部分までしっかりとサービスを行き届かせ、深く楽しめるものに仕上げようとしている姿勢はすごい。

菊　リモートプレイはストリーミングを利用しているから、理論的にはクラウドゲームを遊んでいるのに近い。そう考えると、すごく時代の最先端を行っている。本当に驚きです。

海　そんなすごい機能を搭載した家庭用ゲーム機が、すでに発売されているわけですよ（笑）。

林　しかも、出足は好調。PS4と同時発売のソフトはマルチタイトルが多かったけれど、大作が揃ったし、ダウンロード専用タイトルも充実していて、いろいろな選択肢が用意されていた。

菊　今回のアンケート結果を見る限り、ダウンロード版の利用者の反応も悪くはないです。

林　"購入したソフトゲーム"の調査では、パッケージ版とダウンロード版をトータルで見たとしても『RESOGUN（レゾガン）』が2位。パッケージ版よりも購入が手軽とはいえ、驚いたな。

海　PS4では、注目度の高いゲームの発売が今後も毎月1本は控えているので、このままの勢いで走り続けてほしいね。

林　まだ発表されていないけれど、PS4専用ゲームの開発に着手しているメーカーもある。思っていたよりもソフトメーカー各社の動きは早いし、今後の展開にも期待できるよ。

海　国内での普及を考えると、国産の人気シリーズの動向はひとつのカギでしょう。現在は、『キングダム ハーツⅢ』や『ファイナルファンタジーXV』が控えているよね。

林　さらに、PS3で人気のタイトルが続々と加われば、本体普及のスピードも増すはず。

菊　「PS4はゲームを作りやすい」と各クリエイターが語っているのも楽しみ。もしかしたら、PS3の人気タイトルがPS4対応版として登場する可能性もありますよね。

林　"PlayStation Now"が将来的に国内でも展開するはずで、クラウドの要素も踏まえると、先は明るいと思う。いずれにせよ、PS4が日本市場で好調なスタートを切ったのは確か。SHARE機能など、新たな遊びがユーザーにどう受け入れられるか、引き続き注目したいよね。

出足好調のPS4！ 今後の展開から目が離せない!!







ゼロから進め

“折れない心”を持つ、それが唯一の

世界中のファンが待ち望んでいた『DARK SOULS Ⅱ（ダークソウルⅡ）』（以下、『ダークソウルⅡ』）がついに発売。今回は、それを記念した攻略企画をお届けする。本作は、プレイヤーが自由に世界を探索し、そこでさまざまな発見をしてすべての地を踏破、最後に待ち受ける“何か”を見届けることを目的とした作品である。前評判の通り、強敵、あるいは難度の高い謎など、そこには高い壁がいくつも存在し、行く手を阻んでくるだろう。これまで謎のベールに包まれていた数多くの情報を、すべて自分の手で解き明かしてこその本作。このことを踏まえ、4人の本誌プレイヤー陣によるインプレッションや、谷村唯ディレクターのインタビュー、これからプレイする人のための本作の概要をまとめた小冊子を含め、旅の先人からのアドバイスという形で進めていく。探索と発見を行い、そして強敵に勝ち、すべてを克服した達成感は、プレイヤーみずからの手で味わってほしい。

PS3
Xbox 360
PC

DARK SOULS Ⅱ

ダークソウルⅡ

攻略企画：導きの欠片（かけら）

PS3 / Xbox 360 / PC

フロム・ソフトウェア　3月13日発売　各7429円［税抜］（各7800円［税込］）

ジャンル	アクション・RPG	テイスト	ファンタジー
通信機能	マルチプレイ対応	プレイ人数	1～4人
		CERO	17歳以上対象

PC版は4月25日発売、7429円［税抜］（7800円［税込］）、プレイステーション3版とXbox 360版コレクターズエディションは各15048円［税抜］（各15800円［税込］）。ディレクター：谷村唯

※画面はプレイステーション3版のものです。



本企画は、ゲームの性質を踏まえて、役立つ知識のみを掲載し、マップやアイテムの所在、登場する敵、物語に関わる解答となる部分などを極力載せない方針を取っています。現在プレイ中の人はもちろん、これからプレイする人も安心して読めます。

攻略となる



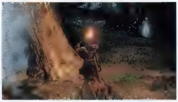
旅の先人からのアドバイス

感覚では、クリアー難度は前作以上だ。だからこそ、長く楽しむことができる。

»『DARK SOULS(ダークソウル)』シリーズを**初めてプレイ**する人へ

本作は難度の高いゲームと言われているが、じつは、その難しさは、自由度の高いゲーム性に起因していることが多い。何をしろ、あるいは○○のエリアへ進めというようなプレイヤーを導く"親切なガイド"が、本作には登場しない。緑衣の巡礼という、導き手のNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)は登場するものの、会話としてはいたって淡泊。漠然としたことを語るだけで、何を言っているのか、一瞬考えなくてはならないほどだ。どのようにプレイしていくかは、すべてプレイヤーの判断に委ねられているので、会話をどう解釈するのかもプレイのひとつなのである。不親切だと取られるかもしれないが、謎を解き明かす、もしくは、そのうえに自分で工夫を重ねて難関を突破することこそが、本作のゲーム性であることは知っておこう。そうしたひとつひとつの行動や知識が、自分にしかできないロールプレイにつながっていくのだ。また、難度の高さは、敵との戦闘でも感じるだろう。序盤で登場するザコ敵からして、強敵に思えるかもしれない。だが、幾度も戦いを重ねれば、コツも飲み込めていくはず。積極的に学び取ることが大切である。もうひとつ重要なのは、精神面。多くのプレイヤーが高難度に挑むのには、理由がある。好奇心、闘争心、引けない心などといった、人間の心理が働くのだ。そうなれば、理屈は必要なくなる。勝つために知恵を絞る、至極のひととき。本作の主人公は不死ゆえ、倒されることは恥ずかしいことではない。初めから死ぬようにできている。何度も復活し、自分のペースで進め、レベルを上げ、オンラインを活用すれば、クリアーも叶う。自分で切り拓いて得た体験は、必ずいい思い出になるはずだ。







前作の常識など、ほぼ通用しない それが『II』の世界である――

» 前作の**ロードラン**を踏破した **強者のプレイヤー**たちへ

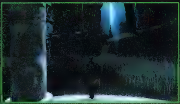
前作『DARK SOULS(ダークソウル)』での舞台、ロードランを踏破したプレイヤーが本作に挑戦するのであれば、ほとんどアドバイスはない。どんな困難も自分で解決すること、その楽しみを身をもって知っているだろうから。前作と勝手が異なる部分もやがて慣れていくとわかっているだろうし、いちから、あの"面倒な"体験が"楽しめる"のだから、それこそ望むところだと思う。本作の世界はかなり広く、プレイ時間も前作以上に膨大になる。気になる難度も前作を上回る。ちなみに、マルチプレイでのマッチングは、専用ゲームサーバーの導入や各種の条件が前作から変わり、より自分と近い条件の人とマッチングするようになった。選択基準がレベル帯ではないので、自分でレベルを調整する必要はない。また、レベルアップに必要なソウルが低くなったため、レベルが上げやすくなっている(74ページのインタビュー参照)。アイテムも増えたので、オンライン対戦が前作よりも白熱しそうだ。

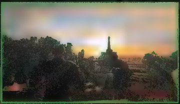


↑攻略に必要なものは、困難を克服する"折れない心"だ。本作にゲームオーバーはない。プレイヤーの心が折れたときが、唯一のゲームオーバーとなる。

初めに訪れる地でプレイのコツを学ぶ

ネタバレは抑えめだが、旅の初めだけは別。
プレイのコツを、本格的な旅の前に学ぼう。

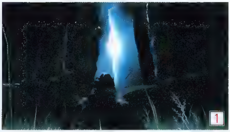




【隙間の洞】すきまのほこら Things Betwixt



不死の呪いをまとったプレイヤーが、老婆から聞いた話のままに訪れた古の王国が、ドラングレイグだ。長く苦しい旅をしてきて気がつくと、隙間の洞という場所に倒れていた。どこに進めばいいのかもわからぬ状態で洞で立ち上がったところから、この旅が始まる。正面に見えた1**大きな青い光**は何なのか？　と、気になったら、とりあえずそこを目指して進んでみるのがいい。立ち止まっていても何も始まらないのだ。周囲は草藪になっている。その中でうごめく小さな動物が発見できるだろうか？　向こうから攻撃してくる気配はない様子。自分の装備を調べてみると、何も持っていない。武器を携帯していない状態で戦うのは得策ではないので、気にせず、無視して先に進んでいくことにしよう。

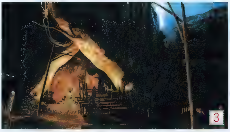

1

真っすぐ進むと2**吊り橋**と滝が見えるはず。この滝を見ていると、何か怪しい感じがする。そうしたひらめきや、直感めいたものは、この先とても重要になるので大切にしたい。ただし、いまは素手の状態なので、これ以上の危険な探索はしないほうがいいだろう。もっとも、ソウルも所持していないのだから、死んでも失うものはない。敵と遭遇したらアイテム回収を優先させ、死んで復活するという考えかたもあるわけだが……。さて、橋の向こうに灯りが見える。扉があるようだ。よく見ると3**大きな木をくり抜いて作られた家**らしい。ほかに、進める道もないのである。

中に入ると、4**三人の老婆と家政婦ミリベス**がいる。入ると同時に会話になって、自分の姿を思い出す形で、名前、素性、おくりもの、容姿を決めることになる。ここは、自分のスタイルに合わせて好きに設定すればいいが、素性は、先のレベルアップを見越してステータスをよく見ておこう。長所だけではなく、短所をよく見ておきたい。自分が不要と思われる部分に多くの数値が振られていないものを選ぶと効率がいい。また、わかりにくいのは、おくりものの中身。巨人の木の実の種は、マルチプレイが関係するアイテム。何かの化石は、後で何かと交換できるアイテムである。

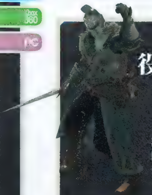
家の中を探索し、人の像を入手したら、外へ。篝火に火をつけてから、たいまつを灯し、5**試練の森**へ進む。白い霧の壁の中はチュートリアルなので、ひと通り回っておこう。つるすべ石の交換や、謎の棺も発見できる。


2


3


4


5



世界のどこかで役に立つかもしれない知識

前作から変化した事柄や、本作から登場したものの解説を掲載。どれもよく利用するもので、あらかじめ知っておきたい知識となる。

●エスト瓶の使用回数を増やす

緑衣の巡礼からもらえるエスト瓶は、前作にも登場したアイテムだ。篝火で回復効果のあるエスト(物質かどうかは不明)を補給し、中に溜めておくことができる。携帯も可能で、服用する際には、回数を分けて使うことになる。入手した時点では、使用回数は1回ととても心もとないが、アイテムの“エストのかけら”を緑衣の巡礼に渡すことで、使用回数を増やす強化が可能になるのだ。+1にすると2回、+2にすると3回の服用が可能になる。速効性のある回復薬は、このほかに、HPとともにスタミナを含む全異常状態を解除する貴重なアイテム“女神の祝福”があるのみ。また、アイテムの“貴き者の骨粉”をマデューラの篝火にくべると、エストの使用時の回復量を増やすことが可能。強敵との戦いでは、速効性のある回復薬が重要となるなので、大切に育てていこう。

●篝火でできることがとても豊富である

前作と比べて、篝火のメニューが増えている。転送やスペル記憶、アイテムボックスのほかに、くべることや、たいまつに火をつけることが可能になった。くべられるアイテムは3種類。まず、人の像。人

【マデューラ】マデューラ Majula



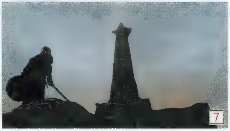
隙間の洞で見えた光は、洞とマデューラをつないでいる通路の光である。マデューラは、ドラングレイグの端に位置する集落であり、やはり朽ちかけているようだ。ここは、さまざまな人物がいることもあり、旅の拠点として活用していくことになる。まず、海に面した崖に沿って進むと、篝火が発見できるだろう。その先の岬に立っているのが、6**緑衣の巡礼**である。プレイヤーを導く存在となるので、彼女に話しかけてみると、即効性のある回復薬として活用でき、篝火で補給もできるエスト瓶がもらえる。さらに何回か話しかけると、この国の王、ヴァンクラッド王に会うことや、そのために"4つのもののソウル"が必要であることがわかるはず。これこそが大きな旅の目的である。もっとも、ヴァンクラッド王がどこにいるのか、4つのソウルはどこにあるのかまでは語ってくれない。それは自力で探し出すわけである。旅の目的を得たと同時に、以後、彼女に話しかけることでレベルアップが可能になる。レベルアップは、自分でステータスを振り分けて行うのだが、そのためにはソウルが必要となるのだ。ソウルは敵を倒して入手することになるので、ここから、先のエリアに進むか、隙間の洞に戻って試練の森で敵を倒したくなるが、まずは、マデューラの探索を続けよう。準備は念入りにしておき、情報も多いほうが、いざというときに対処しやすくなる。それは、この先も絶対忘れてはいけない、未見の地を旅する際の鉄則である。

さて、マデューラでひときわ目立つのが、7**巨大な塔**である。その麓にソダンという人物が座っている。話しかけると、さまざまな情報を得られるうえに、青教の誓約が結べるようになる。いきなりの話であり、宗教というのもうさんくさいが、ここは誓約を結んでおくほうが賢明。デメリットもないうえ、突然の侵入者に対して助け人がやってくるのだから、いいことしかない。朽ちた小屋の前には、8**不死の鍛冶屋**が座っている。鍵を探しているらしい。鍵を渡すと鍛冶を行ってくれそうなので、この鍵を探すことも目的となる。あと、小屋は3つ。ひとつは鍵が掛かっていて入れない。残りのふたつには、猫と防具屋がいる。どちらとも話をして、購入したい品を見ておくといい。さらに、覇者の誓約が結べる石碑、怪しい井戸なども調べておくようにしよう。

じつは、マデューラからは、3つの新たなルートがつながっている。ひとつは、9**真ん中の巨大な縦穴**。ひとつは10**城壁の中**、ひとつは11**地下の水路**のような場所。もうひとつあるが、12**人型の石像**がジャマで入れない。どこから進むのもプレイヤーの自由である。とは言うものの、このマデューラのどこかに落ちている、遠眼鏡とエストのかけらを見つけるくらいの発見力がないと、さぞかし先が思いやられる気もするわけだが……。



6



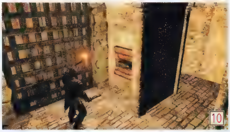
7



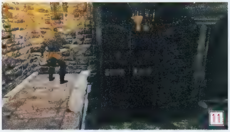
8



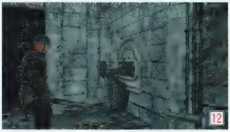
9



10



11



12

このルートの先を進むと
ドラングレイグでの苦難が始まる

の像は、不死から生者に戻るときに使用するアイテムだが、くべることで、一定時間オンラインの侵入・協力を受け付けなくなる。つぎは、篝火の探求者。くべた篝火周辺の敵を強化する。いわゆるクリアー後の周回状態を、篝火周辺で作り出せるのだ。最後は、先に説明した貴き者の骨粉となる。また、篝火では、たいまつの点火が可能。たいまつを所持していると、点火のメニューが出現する。さらに、篝火で休息すると、装備の耐久値が自動回復することも覚えておきたい。壊れると鍛冶屋のお世話になることになるので、マメに立ち寄るといいだろう。

●たいまつの使用について

本作では、たいまつを使用する場面が非常に多い。たいまつはアイテムではあるが、アイテムとしては表示されない特殊なもの。入手した時点で5分間使用でき、使うと消耗していく。つぎに入手すると、消耗した残り時間に5分間が追加されるのだ。1本、2本という本数表示ではなく、装備メニューの中ほどに残り時間が表示されるのである。たいまつは、点火すると、左手に自動で装備されるのも独特だ。ちなみに、店売りはないので、ムダ使いは極力避けないと足りなくなることもある。大切に使っていこう。

●篝火の転送リストを埋めていく

篝火での転送は最初から使用可能。正確には、マデューラの篝火を点火したときから使用可能になる。隙間の洞との往復で試せるだろう。転送する際には、リストが表示され、そのリストから転送先を選ぶスタイルとなっている。本作では、篝火の数が格段に増えた。すべての篝火をリスト上に表示させるのもひとつの目的になりそうだ。ある程度進めると、発見していない篝火は"???"のように表示される。リストの前後の配置をよく見れば、どのあたりに隠れているのかが予測できるはず。ぜひ、探してみよう。

A preface to DARK SOULS II

プレイヤーズ・インプレッション

狩る者と狩られる者の立場を楽しめ

PLAYERS IMPRESSION CASE 1 ブンブン丸

PLAY DATA 素性 戦士 性別 男性

同じ敵に何度も煮え湯を飲まされ続けるこの状況が……何度もトライ＆エラーを余儀なくされるこの感じが……『DARK SOULS(ダークソウル)』シリーズをプレイしているのだという実感を、強烈に味わわせてくれる。プレイしていて軽い不条理さすら感じてしまうこの難しさこそが、このシリーズの魅力のひとつなのだ。事実、俺もこのシリーズは没頭したし、何周もクリアーするまでにハマった。だが、高い難度のみで何周もプレイする気になったかというと、そういうわけではない。このシリーズをさらに魅力的にしているのが、オンライン要素だ。

ほかのプレイヤーの世界に侵入し、ときにはその世界のプレイヤーを守り、ときにはその世界のプレイヤーを殺す。守るか殺すか? 前作では、これが本当におもしろかった。闇霊となった場合は、ほかのプレイヤーの世界に侵入して、世界の主たるプレイヤーを殺すのだ。ここまで明確な殺意を、ほかのプレイヤーに向けることが許されるゲームというのは、あまりないだろう。もちろん、殺されてしまえば手持ちのソウルがなくなるうえに、ゲームの攻略はさらに難しくなる。侵入する側にもリスクはある。そういう意味では、ゲーム内においてあまり生産性のない、ただのハタ迷惑な行為に思えるが、ほかのプレイヤーという外敵はじつにいいスパイスとなって、この世界での旅を盛り上げてくれる。刺激が強すぎて、スパイスの域を超えている感もあるが、このシリーズであればそれも許されよう。狩る者と狩られる者。その立場をしっかりとロールプレイすることで、このゲームがさらにおもしろくなるのだ。



最新作となる本作でも、オンラインは実装されている。発売前でのプレイだったので、ほかの世界にがっつり干渉できたわけではないが、どんなキャラクターでほかのプレイヤーを狙おうか、いまから楽しみでしょうがない。体感ではあるが、フィールドのサイズは全体的に大きくなっている印象を受けた。ということは、より多彩なシチュエーションで、ほかのプレイヤーたちと戦うことができる。この段階でヨダレものである。馬鹿正直に真正面から攻撃を仕掛けてもいいが、それだけではつまらない。ときには、フィールドのギミックを利用した姑息なプレイも必要になる。殺された相手が歯ぎしりするような、そんなプレイも、このゲームを盛り上げる劇薬と言えるだろう。また、キャラクターのビルドが豊富になったため、いろいろなキャラクターを作成してほかの世界に侵入することができるのもうれしい部分だ。

気がづいたらほかの世界に侵入してプレイヤーを殺すことしか書いていないじゃないか。だが、そんな歪んだ楽しみかたすらもシステムで許容されているのが本作の魅力。だったら、そこまでしっかり楽しんでプレイしたい、というのが隠しようのない本音！ ときには守るプレイもするけどねえ。要するに、なんでもアリなのだ。

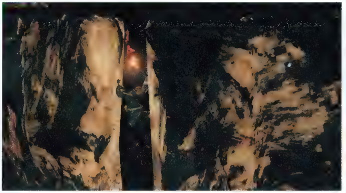
楽しい阿鼻叫喚が始まるよ～

PLAYERS IMPRESSION CASE 2 山本ペンキ

PLAY DATA 素性 魔術師 性別 男性

とうとう『ダークソウルII』が発売されてしまいましたな(笑)。また、悶絶するほどの強敵たちとの死闘が始まります。……待ち伏せする亡者や凶悪なボスたちのこと? 確かに、彼らも強敵です。宝箱を開けようとして背中からブッスリ刺されたり、ボス戦で無残に切り刻まれて「ちっくしょ～、このボスマジ鬼畜」的な発現をすることも、100回はありました。いや、1000回くらいかな?

でもね、もっと強敵がいるんです。



そう、真の敵は崖とか溝。ツルッと滑って、おっ死(ち)ぬことなのですよ。いかにボスが強くても、1、2回の攻撃はしのげます。しかし、崖や溝に落ちたら一発でアウト。YOU DIED。どんなに防御力やHPがあっても即お陀仏。破壊力の差は歴然なのです。いまでも、まぶたを閉じれば前作での崖との死闘が……。乱戦中に回避、崖から落ちてYOU DIED。崖の先に横穴を発見。急げ、ダッシュ！ 滑って落ちてYOU DIED。溝の先にアイテムがあるからジャンプ! YOU DIED。きれいな水辺だ～泳い……YOU DIED。まさにこれは呪い。呪われ人への呪いの中では最上級のものなのではないでしょうか。……違う? そうですか。そりゃケッコウ。前置きが長くなりましたが、『II』になっても小粋な崖落ちポイントは健在です。なにせ、初めてのプレイでは、マデューラへ着くまでに5～6回は足を滑らせてYOU DIEDしていたりします。カバみたいなデカイ化物にちょっかいを出して撲殺されたのを含めると、死亡回数は10回以上になりますな。心が折れそうだ。そうそう、本作のマップは前作をはるかに上回る広さなので、こういった崖落ちポイントも必然的に大量増加ですよ。さあ、皆さんも思う存分、思うがままに足を滑らッシャイ！

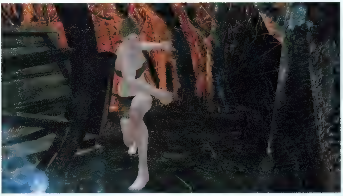
……っと、崖落ちの話ばかりしましたが、もちろん、それ以外の要素も超絶パワーアップしています。というか、そっちが本命でした。広大なエリアには、前作同様に凶悪な敵がウヨウヨ。それぞれの攻略法を見つけ出さないと苦戦は必至。対処方法がわかるまでは、何度も煮え湯を飲まされるでしょう。しかし、本シリーズのファンなら、この煮え湯もまたうまし。加えて、これまた魅力のひとつである武器や防具が大量増加。とくに、武器ごとのモーションは、ひとつひとつ変化があって千差万別。タップリ時間をかけて吟味したくなるほどです。そこに、さらに奥深さを増した魔術や奇跡などが加わり、戦闘はより変化に富んだものに仕上がっています。『II』では武器や盾、杖などの装備が左右に3つずつ、計6つに増えたので、装備をセレクトする楽しみも盛りだくさん。とくに対人戦では、左右の装備のセレクトが勝利のカギになることでしょう。たとえば魔術(杖)、奇跡(聖鈴)、呪術(呪術の火)を併用しつつ、盾と武器2種を装備できるとなれば、戦術の幅はかなり広がります。う～ん、早く対戦で試してみたい！ 武器と魔術を素早く切り換えつつ、華麗に攻撃を回避しながら崖から落ちていく。そんな光景が目に浮かぶようですよ。

人間がほかの動物と異なることは？　その答えは人によってさまざまだ。歴史がある。文明がある。どれも間違いではないが、僕は"思考"にこそ"人間らしさ"があると思っている。考え、そしてそれを楽しむことは、生活に豊かさを与え、無限の可能性を生み出す、人間ならではのものだ、と。そこで本作である。本作は、スタート直後から思考を求めてくる。先へ進むのか、寄り道をするのか？　僕は考えることを求め、寄り道を選ぶ。そこで経験した初めての戦闘。初めての勝利。初めての恐怖と敗北。まだキャラクターメイキングを終えていないのに、考えることは山積みだ。奥に何があるのか？　あの敵に勝てるのか？　そもそもいま戦うべき相手なのか？　思考はさらなる思考を生み、強烈にゲームへと引き込まれていくことを実感する。そして同時に思う。「楽しい!」と。あまのじゃくの僕は、他人と違う経験を欲する。結果が同じでも、過程にこだわりたいのだ。自分だけの答え、自分だけの納得。本作は、最後までその要望に応えてくれた。

ドラングレイグにいるあいだは、転がる石のように思考が回り続けていた。どのルートを進むべきか？　どの誓約を結ぶか？　生者になるべきか？　剣と盾を使った戦士タイプに育成すべきか？　それとも、魔術や奇跡を駆使した、敵から離れて戦うタイプに育成すべきか？　どの順番でステータスをアップさせるのか？　NPCを倒したら何を落とすのか？　その甘美な誘惑にいつまで耐えられるのか？　どこで篝火の探求者をくべるべきか？　何かを見落としていないか？　ドラングレイグのすべてを知ることはできるのか？

……考える、考える、考える。考える時間は魅惑のひとときとなり、プレイをくり返すごとにさらにその時間は増えていった。結論から言えば、僕は3回ほどプレイをやり直している。勝てないボスがいたわけでも、育成を間違えたわけでもない。「このタイミングでこうしていたら、どうなったのか?」という、極めてシンプルな探究心を満たすためだけに、プレイをやり直したのだ。終盤まで進んでいても、探究心の誘惑には敵わなかった。僕は完全に、濃密な思考の虜となっていた。

これだけ考える時間を与えてくれるゲームは稀有だ。単純に、敵に勝てる、勝てないの話ではなく、"考えて知る"という始原的な快感が、本作には詰まっている。ゲームにとって"抑圧と解放"は非常に重要で、バランスの真価が問われる要素だろう。本作は抑圧がきびしいぶん、解放時の快感は格別な味わいとなっている。2周目以降のプレイもできるし、ステータスも好きにできる。手強いと感じる敵も、戦闘をくり返せば倒しかたが見えてくるし、他プレイヤーを召喚すれば戦いは飛躍的に楽になる。何ひとつ理不尽な抑圧はないのだから、存分に"考えて"、歩を進めてほしい。"考える"ということを楽しめるならば、ドラングレイグの旅路は過酷ではなくなるのだから。



考えることは楽しいということ

PLAYERS IMPRESSION CASE 3 時計じかけ豊田

PLAY DATA　素性：持たざるもの　性別：女性

週刊ファミ通のプレイヤー陣によるインプレッションを掲載。共通の見解は"広い"だった!?



協力プレイが白熱する予感

PLAYERS IMPRESSION CASE 4 ノンマルト小林

PLAY DATA　素性：騎士　性別：男性

『ダークソウルII』をクリアーまでプレイしてみた。全体的には、かなりのボリュームがあったという印象である。初の本格的な続編ということで、どのような形で完成するのか、とても興味があったが、いやきびしかったですね、今回は。物語のスケールは前作のほうが大きかったのだが、『II』は、世界が広くなったという感じ。知らない国にやってきた、ひとりの不死の旅人の話なので、そのぶん世界が広く見えるのだろうか。もちろんそれもあるが、よく考えると、エリア移動のあいだにムービーが挿入される場所が少なかったのかもしれない。だから、世界がつながっている印象がとても強いのではないか、あるいは、篝火の数が増えているからかもしれないぞ。立ち寄る数が増えれば、広く感じる。むしろ、つねに転送移動していたイメージか。いろいろと考えてみたが、すべてであろう。総合的に広い！　オフラインでプレイするには、かなり広いので、オンラインだとしっくりくるかもしれないな。そう考えると、俄然発売日が楽しみになってくるわけだが、そのころの自分を想像するとワクワクする。この広い世界の、どこに召喚サインを出したら拾ってもらえるか、なんて考えたりしてるわけだろう。たぶん。そうそう、武器の強化が、本作ではとてもシンプルになった。属性の付与も可能だが、こちらもわかりやすい。ちょっと困ったのは、盾のカット率が低めになっていること。プレイを始めてビックリした人も多いだろう。中盾で物理100%が見当たらないのである。ローリング回避が得意ではない自分にとっては大問題。ただし、強化のシステムが前作とは変わっているので、強化によってカット率も微妙に上げられる。いや、それ以前に本番(発売日以降のプレイのこと)は、大盾を装備できる筋力特化でいこうかとすら考えているところだ。これまでは刀と弓が命の技量戦士だったが、ところ変わればタイプも変わるでいいじゃないか。じつは、武器が壊れやすくなっていて、刀の耐久値が低くなったから……なんてことが理由ではないぞ。思えば、これまで本格的な筋力特化タイプで遊んだことがないので、いい機会と見たのだ。それで、キャラクター作成で屈強な大男を作る練習(?)もしている。ドラングレイグのどこかに白サインを見つけて、屈強な男がいたら、きっと私なので、召喚されてあげてもよいぞ。ってまあ、そんなのはゴロゴロしていると思うので、よろしくお願いします。そういえば、ジェスチャーの種類が地味に増えている。地味は余計か。だが、これがありがたかったりする。もどかしいコミュニケーションをどう工夫するかを考えるのが好きなので、実演するのが楽しみだ。とにかくできることが増えているので、遊びには事欠かなそう。孤独な戦いは苦しいが、ときどき協力プレイなどで息抜きして、活力を取り戻すといい。ひとりで戦うのも大切だが、召喚して助けを呼ぶことも自分で決めた選択なら、ひとつの作戦としてアリだと思っている。



Interview

「プレイヤーに喜んで





待望の発売を記念して、本作のディレクター谷村氏にインタビューを慣行。『ダークソウルII』に対する、さまざまな思いをうかがった。

『DARK SOULS II』発売記念
(ダークソウルII)

ディレクター 谷村 唯氏 スペシャルインタビュー

PROFILE
谷村 唯／Yui Tanimura
(株)フロム・ソフトウェア ディレクターセクション ディレクター。前作『DARK SOULS(ダークソウル)』を手掛けた宮崎英高氏に続き、初の続編を手掛ける。

『DARK SOULS(ダークソウル)』らしさを伸ばす発想での制作

――いよいよ『ダークソウルII』が発売になりました。まずは、全世界が注目する作品を完成させた現在の心境をお聞かせください。

谷村唯氏(以下、谷村)　月並ですが、長かったようでもあり、短かったようでもあり。作っているときは、本当にこの作業は終わらないんじゃないかというくらいの感じでしたね。いまは完成できたことで、少しだけ、ほっとしています。

――好評だった前作『DARK SOULS(ダークソウル)』を受けた初の続編ということで、どんなイメージを持って本作に挑まれたのでしょうか？

谷村　本作は、正統な続編ということもありますが、『DARK SOULS(ダークソウル)』として、絶対に外してはならない部分というものがあり、それを大切にしていこうと考えていました。ただし、続編を作るということで、今回の難易度がどうあるべきかとか、新しいことも入れなくてはならないなど、さまざまな考えがあり、何度も試行錯誤をくり返しながらトライしていた感じですね。もちろん、前作のファンの方も意識していましたし、どこを残してどこを変えようかというのは、本当に最後の最後まで苦労しました。

――実際にプレイしてみたのですが、前作とは異なる印象を与える作品になっていると思いました。制作にあたり、変えてはいけないコアな部分というのは、どこだとお考えでしたか？

谷村　その、**難しさを超えたところにある、達成感を重視したゲームデザイン**であることとか、**その苦労をほかの人と分かち合うことができる、ゆるくつながるオンラインの部分**などは、このタイトルなのだから決して外せないだろうと考えました。

――では、新しく導入するものについては、どんなところを重視しましたか？

谷村　**大切な部分をどうアレンジして伸ばしていけるか**、ということを意識していました。ですから、まったく別のものを考えたわけではないんです。外してはいけない大切なコアがあるのだから、そこから伸ばして考え、自由であることのきびしさについてもっと追求してみようということになりました。

本作は、より自由であることと、それにともなうきびしさがテーマ

――本作のコンセプトは自由、そしてきびしさであるということでしょうか？

谷村　ええ。きびしさというと、ちょっと誤解されるかもしれませんけど(笑)。**自由にプレイできるようにする**ということが、ひとつのテーマでした。自由であるとは、あらゆる物事を自分で決めるということですから、自己責任を背負うことになる。これがきびしさにつながり、また、自由にいろいろと発見できるというのは、そのまま楽しさにつながるところになると思います。

――自由度というのは実感できます。アイテムの種類が豊富になったり、いろいろできることが増えていますね。……えっと、エスト瓶の使用回数が、初めはたった1回だけというのには驚きましたが、それも……。

谷村　できることを増やした一例です。エスト瓶をいつ、どうやって育てるかの選択も楽しめますし、ほかの回復アイテムとの兼ね合いをどうするか、どちらを優先するかなど、プレイヤーが自由に選択することにつながる。選択の幅が広がると思います。

――確かにそうですね。

谷村　『DARK SOULS(ダークソウル)』には、伝統といいますか、**ちょっとプレイヤーを突き放している部分**があります。突き放すというと、プレイしたことのない人が、あらぬ誤解を持たれるかもしれませんが、決して悪い意味ではありません。シリーズを遊ぶプレイヤーは、見知らぬ土地にひとりでやって来た立場であるということが重要なんです。勇者という立

ほしいという理由から、上質の苦難を考えていく」

（谷村氏）

場でも、世界を救いに来たということでもない。不死であるという重い呪いを背負っている、ただひとりの人物。言ってみれば、とても過酷な旅をするわけです。その過酷な旅の中で、親切なお膳立てをしてあげると、ぜんぜん過酷じゃない（笑）。

——それは、もっともですね。

谷村　そうして、突き放された中で、いま、あるものを使ってどうしていくかを考える、試行錯誤とか、表現が極端ですが、サバイバルみたいな感覚を味わってほしい。それを乗り越えた喜びや心地よさを味わってほしい、ということから、突き放すような形にしているんです。

——初めの素性選びで、前作にあった盾すらほとんどないというのも……。

谷村　盾がなければ、盾を探すという目的が生まれるわけですよね。さすがに、開発当初はどうしようかと思い悩みましたが。さらに、チュートリアルで盾の使いかたを説明するべきかどうか？　ゼロから始めるということですので。さすがに素性をなくすまでは考えませんでしたが、戦士は、折れた直剣を装備してますし、さて、どうしようという（笑）。絶望感を味わってから、ロングソードを手に入れたときに、やっとふつうの剣が手に入った喜びが得られる。

——確かに、ふつうの剣で喜べるのは『ダークソウル』シリーズだけですね（笑）。

谷村　ですから、苦しませるためではなくて、プレイヤーに喜んでもらいたいがゆえの苦難、突き放しなんですよ。とは言え、じつは、スタッフからも、最初に折れた直剣では、やりすぎと言われたのも事実ですけど（笑）。

長く楽しめるようにはした 長尺になったのは想定外!?

——全体的なボリュームが、前作よりもアップしましたね。

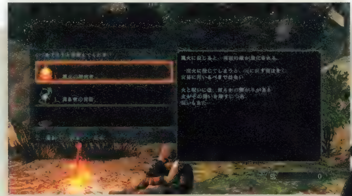
谷村　最初は、前作の1.2倍くらいの規模を想定していたのですが、完成してからテストプレイなどで寄せられた周囲の声で、1.2倍以上とか1.5倍はありますよと言われて、そうなのかなと思っているんです。とくに、最初からボリュームを増やしたいと思って作っていたわけではないんです。前作くらいがいいと考えていたので。ですから、あくまで結果でしかないですね。

——狙いではないにしては、かなりのサービスですよね。長く遊べるという点で、初めから考えていたことはありますか？

谷村　まず、前作から引き続きとなるオンラインによるマルチプレイ。それと対戦や協力プレイの充実、そして誓約です。誓約は、メインのストーリーとは直接関係がありません。さまざまな種類を散りばめましたので、いろいろと試して遊んでほしいですね。また、篝火に、"篝火の探求者"というアイテムをくべることで、部分的にクリアー後の2周目と同じような環境で遊べる機能もそうです。詳しくは言いませんが、単純に敵が強くなるだけではないので、いろいろな発見があると思います。前作でもそうでしたが、エンディングを迎えると敵が強い状態で周回プレイができます。でも、ほとんどのプレイヤーさんが1周目をクリアーして終わるか、もしくは途中でやめてしまうかなんです（苦笑）。周回プレイをする人は意外と限られているのではないかと。これはなるべく多くの人に長く遊んでもらいたいと考えたものなんです。

（次ページに続く）







少し先の出来事ですが、どうしても気になるので……

「あのぉ、敵が篝火で復活しないんですけど？」

——ひとつ気になることがあって……先日プレイをしていたら、篝火を使っても敵が復活しなくなったのですが、これは仕様なのでしょうか？

谷村　それは仕様です。確かに、今回も前作同様に、篝火を使うと敵が復活するシステムになっていますが、同じ敵をある程度倒すとその敵が消滅し、復活しなくなります。回数は、敵によって異なりますが、だいたい10数回程度で復活しなくなります。突然いなくなるので、驚かれるかもしれませんね。

——なるほど、安心しました。これは、アイテム集めとか、いわゆるソウル稼ぎのマラソンを簡単にはさせないという、きびしさのほうですよね。

谷村　いいえ（笑）。やさしさです。とくに、シリーズ未経験の方や初心者の方が10数回も同じ敵と戦ったら、ふつうは飽きるだろうと。それだけ多く戦ったのだからもう先に進めることにしていいのではないかという理由から、そんな仕様にしています。

——あ、やさしさですか。なるほど。自分がコアなプレイヤーであるという認識が薄れていました。し、しかし、実際には、アイテム集めやソウル稼ぎもできなくなるので、困るのですが……。

谷村　そんなときは、篝火の探求者を篝火にくべてみてください。それで敵が復活します。

——ああ、そうでした。……って、敵が強くなるって書いてありましたよね、説明書に。

谷村　2周目と同じ強さになって復活しますから。いっしょにエリアの主も復活しているはずです。

——2周目と同じなら、素材もソウルもたくさん手に入るようになるんですよね。ならいいですね。さっそく倒しにいってソウルを稼いできます。

谷村　敵が強くなっていますけどね。

——ううむ。それはきびし……、やさしさですね。

谷村　やさしさです（笑）。

ひとりの旅人としての孤独感と ゆるいつながりの両面を楽しむ

――ドラングレイグという世界についてですが、プレイした印象では、前作と比べて横への広がりを感じました。面積から見て、マップが広いというようなイメージなのですが……。

谷村　前作は縦に積み上げる形でコンパクトさを意識してデザインされたマップでしたが、今回は奥への広がりを意識しています。

――なぜ、そのようになったのですか？

谷村　続編となる本作では、一度訪れたことのある篝火間の転送が、序盤から利用できます。前作のようにショートカットで攻略ルートをつないでいく構造と、ワープポイントを増やしていく本作の仕組みは、相性がよくないので、思い切って変えることにしました。細かく相互につなぐことを意識したデザインではなく、奥へ奥へと進んでいくように意識した結果、エリアも横に広くなっています。

――前作と異なるデザインということで思い出しましたが、隠し扉の探しかたが変わっていて苦戦しました。あれは、単純に探すための難度を上げたということでしょうか？

谷村　叩いて開く扉だけではなく、調べないと開かないなど、バリエーションを増やしました。弊社の作品の『キングスフィールド』と同じ形ですね。オンラインの要素でもあるメッセージなどを使ってやり取りをしてほしいということで、こうしたわかりにくい仕掛けなどを散りばめました。同じ狙いでは、"ファロスの仕掛け"もそれに該当します。

――なるほど、ファロスの仕掛けも当たりと外れがありますから。きっといまごろ、プレイヤーのあいだで、メッセージによるやり取りが行われていることでしょうね。

谷村　評価の高いものが信用できるということで、そうした機能をどんどん活用してもらえるとうれしいですね。本作は、そうしたオンラインでのゆるい協力関係を楽しむことにも力を入れているので。他人とのコミュニケーションで盛り上がってもらえれば最高だと思います。なるべくならオンラインでプレイしてもらったほうが、より楽しめるようにはなっています。

――プレイしていて気がついたのですが、レベルアップに必要なソウルが、前作より低くなっています。どんな意図があるのでしょうか？

谷村　自由度ということに関係していますね。レベルアップ時のパラメーターの配分で、一度も失敗が許されないとなると、なかなか迷ってしまうだろうと。そこで、レベルアップをさせやすくし、成長の幅・選択肢の広がりを意識しています。これは、シングルプレイだけではなく、マルチプレイを自由に楽しむためにも必要だと考えました。

――平均的なクリアーレベルとしては、いくつくらいを想定していますか？

谷村　だいたい150くらいではないでしょうか。マッチングの条件もレベル帯基準ではなく、ゲームサーバー側でさまざまなパラメーターやプレイ状況などから、より適正にマッチングするように設定していますので、レベルを縛る必要もないですし、自由に上げてみてください。

――最後にプレイヤーに向けて、メッセージをお願いします。

谷村　決まりや正解があるゲームではないので、何もわからない状態から楽しんでもらいたいですね。見知らぬ土地を旅するひとりのプレイヤーとして、の孤独な感じを満喫してほしいと思います。また、それとともに、ほかのプレイヤーとのゆるやかなつながりもうまく使ってほしいです。自分だけの物語を楽しんでください。



「孤独な中で、他者とのつながりを求める そうして楽しんでもらえれば最高ですね」（谷村氏）

GO BEYOND TO DEATH



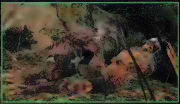
➡"GO BEYOND TO DEATH"が本作の海外版キャッチコピー。きびしさが伝わる。

Q あそこのアレ（書けない部分）、ちょっと、きびしすぎませんか？



A「それはですね（笑）」（※攻略に行き詰まったら谷村氏のこの表情を思い出してみよう。）

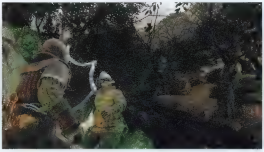
戦闘で活用できるテクニック集



基本的な戦いかたと、状況によって活用できるテクニックを掲載。応用して役立てよう。

» ザコ敵は**集団で襲ってくる**ので誘い出して戦う

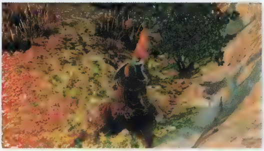
ドラングレイグの各エリアにいる敵は、基本的に一般的なザコ敵と、ボスに当たる"エリアの主"で構成されている。エリアの主との戦いの場所にいたるまで、多くのザコ敵を倒していくことになるが、大抵、集団で襲ってくるように配置されており、そのまま突っ込むと死に直結することになる。蛮勇のように自分から突っ込む行動は避け、つねに慎重に進むことを心掛けよう。1体の敵がいれば、周囲に数体潜んでいる。それが、ドラングレイグの常識なのである。



⬅面倒でも、敵を手前に誘い出して1体ずつ仕留めること。弓やクロスボウ、魔法などの遠距離攻撃か、素早く近づいて、手前に引き返すのもいい。

» **盾を使った基本的な戦いかた**をマスターする

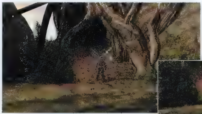
ドラングレイグでは、盾を使った戦いが基本となる。戦いかたをなるべく早い段階にマスターしておいたほうがいいだろう。敵と対峙したときには、最初は盾を構えずに、敵の攻撃を待ち、攻撃し始めたら盾を構えるようにする。盾を構えているとスタミナの回復が極端に遅くなるので、そのまま耐えているとスタミナがなくなり、やがてガードが崩されてしまう。適度に防いだら、スタミナ残量に応じて攻撃か回避、あるいは距離を置く。この判断を的確に行おう。



➡盾のステータスでは、物理カット率がもっとも重要。値が100%でないと、盾で防いでもダメージを受けてしまう。構えたままではジリ貧となる。

» **弓やクロスボウの活用❶**～矢やボルトの特性を知る～

ザコ敵の誘い出しに有効な弓やクロスボウは、それ以外の活用方法も多い。矢やボルトを使う武器だが、矢やボルト自体が異なる性能を持つので、特性を把握しておくといい。たとえば配置物の破壊。木の矢やボルトでは、樽や壺などの破壊ができないが、鉄の矢やボルトなどの堅いものを使うと破壊が可能。また、通常は木の矢では、爆発する黒い樽の破壊すらできないが、火属性の付いた弓で射ると爆発させられる。状況によって、工夫してみよう。





⬆➡弓やクロスボウは、精密射撃が可能という特性もある。遮蔽物を活用することで敵の攻撃を遮断して、一方的な攻撃も可能。位置取りには気を配ろう。

» **弓やクロスボウの活用❷**～必要能力値不足でも使える～

弓やクロスボウの矢やボルトには、属性が付いているものが多い。また、上で説明した通り、弓やクロスボウ自体を変質強化すれば、特定の属性攻撃が可能にもなる。弓系武器の必要能力値を満たさないと物理攻撃力などにマイナス補正が掛かって使えないのでは？ と思いがちだが、じつは、属性は効果を発揮するので、技量の能力値が低くても使いどころはあるのだ。敵を誘き出す、毒状態にする、黒い樽を爆発させるといったことは可能なのである。

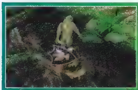


⬅技量が足りないキャラクターであっても、弓は持ち歩いたほうがいい。矢やボルトの1本単位の価格を考えても、アイテムの使用よりは得になる。

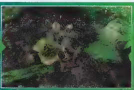
» **致命の一撃**を狙って大ダメージを与えていく

一発逆転を狙える"致命の一撃"。これを狙って出せるようになれば、強者であると言えるだろう。とは言え、発動タイミングがシビアなうえ、敵の攻撃を払う、パリィからの致命の一撃にはリスクがともなうので、使う使わないはプレイヤーの判断による。戦いに慣れていないなら、ムリせず、堅実に戦うほうがいいかもしれない。正面からは、パリィの直後か盾攻撃で相手がひるんだ直後に狙える。後ろからは、いわゆるバック·スタブだ。スタブは、敵の背中に見えない小さなポイントがあるので、左手を下げた状態で、そこを突くことで発動する。

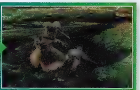
▶ パリィからの致命の一撃



敵の正面に立って、攻撃をパリィ可能な盾などを装備した左手で弾く。成功すると敵がひるみ、無防備に。



ほんのわずかのあいだ無防備状態になっている敵に近づき、右手武器で攻撃しよう。一歩近づくのがコツだ。



致命の一撃が成功すると、武器によって異なる特殊なモーションが発動して、大きなダメージを与えられる。



ドラングレイグのどこかで会ったら、助けてください(担当)

これからが本当の『ダークソウルII』だ！

3週連続特集第2回

背中合わせに立つ、ジュピエルとアルルのイラスト。本作の限定版に使われる、いとうのいぢ氏の描き下ろしだ。

救えるのは



神様と運命覚醒のクロステーゼ

プレイステーション3 PS3	日本一ソフトウェア 7月24日発売予定 6800円[税抜](7344円[税込])		
ジャンル	RPG	テイスト	ファンタジー
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	審査予定

ダウンロード版は5714円[税抜](6171円[税込])、初回限定版は8800円[税抜](9504円[税込])、キャラクターデザイン:いとうのいぢ、堀愛里、サウンド:妖精帝國

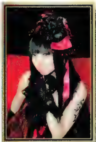
“究極の選択”をテーマにしたダンジョンRPG、『神様と運命覚醒のクロステーゼ』。天使と悪魔の対立を軸に、どちらのヒロインの命を救うかなど、プレイヤーはつぎつぎと究極の選択を迫られる。

3週連続特集の第2回では、主人公やダンジョンの情報を紹介。さらに、本作のサウンドを手掛ける妖精帝國・ゆい様のコメントと、記事担当編集者による、シナリオのインプレッションをお届けする。

プレイヤーの選択がヒロインの生死を分ける



➡神になった主人公は、天界でふたりのヒロインと出会う。主人公が、どちらのヒロインと運命をともにするかは、すべてプレイヤーの選択次第。



サウンド担当・妖精帝國のゆい様からのコメント！

前作に続き、オープニングの曲やBGMなどを担当することになった。かなりカッコよくヘビーな曲になっておる。また、今回、ジュピエルとアルルの衣装を監修させていただいた。アシンメトリー(左右非対称)の装飾など、こだわった部分を見てほしいな。作詞のときにシナリオを読んだのだが、相当おもしろそうであった。期待できるゲームだと思うので、発売まで「使徒覚醒」のCDを聴いて待っていてくれ。

妖精帝國プロフィール

5人組のバンド。ボーカルは、終身独裁官ゆい。本作のオープニング曲などが入ったCD、「使徒覚醒」が3月7日に発売されたばかり。

天使
宙海ジュピエル
Jupiel Soraumi

声:今井麻美

天界で最強クラスの実力を持つ、天使の少女。主人公の身の回りの世話をする専属天使となり、神になった主人公の監督、指導にきびしくあたる。貴族の生まれで、性格はマジメかつ努力家。

 ※画面は開発中のものです。

どちらかひとり



Story

とある少年によって運命が革命されてから数年後……。
強大な悪魔であるサタナディアが倒れてからも、
依然、悪魔たちの絶対的な優勢は覆っておらず、
天使と悪魔は血で血を洗う戦争に身を投じていた。

あるところに、ゲリラ戦術でかろうじて戦況を保っている天界があった。
そこでは対悪魔用最終兵器として"神"の研究が進められており、
人間を神へと変える"運命覚醒結晶"の適合者の到来を、今か今かと待ちわびていた——。

——人間界。
主人公は学校からの帰り道に、空から降ってきた集団に襲われ、心臓を貫かれて死亡してしまう。
そこを謎の少女に助けられた主人公は、見知らぬ場所——、天界で目を覚ます。
移植された運命覚醒結晶に導かれるように、彼は天使と悪魔の戦争に身を投じていくことになる。

追い込まれ、苦しみ抜いて導き出した"究極の選択"は、時に思わぬ人を殺し、
巻き込み、理不尽な結果を残していく……。

敵に勝つため、生き残るため、あがいてきた主人公は、
やがて自分と親しい少女ふたりの死という状況に直面する。
助けられるのはどちらかひとり。最後に彼が選ぶ道は——。

戦場(ダンジョン)を巡って任務を達成せよ



⬆本作には、多彩な種類のダンジョンが登場。さまざまな敵や仕掛けが待ち受ける！

本作は、イベントパート、拠点である天界での準備、ダンジョン探索の順でゲームが進行。イベントパートでは、主人公とふたりのヒロインによる日常会話や、悪魔との対立が描かれる。拠点で装備やアイテムの準備を整えたら、味方の天使の援護や、悪魔の重要拠点の襲撃といった任務のため、3Dで描かれた戦場(ダンジョン)へ出撃する。

責任と痛みをともなう 本当の"究極の選択"

エグい！ 一部のシナリオを先に読ませていただいたんですが、本当にエグい！ 片方を救えばもう片方が死に、一方を選べばもう一方がどん底に。そんな究極の選択ばっかり！ 主人公と同様に、プレイヤーも"あの選択でよかったのか"と引きずりそう……。選択にともなう痛みと責任。すごい重いけど、先の展開がめっちゃ気になります！



悪魔
東江(あがり)アルル
Arle Agarie
声:原 由実

悪魔でありながら天界で暮らす少女。主人公を神に改造した研究者で、神に関わる研究を行うことを条件に、天界でも自由に過ごす権利を与えられている。プライドが高く、唯我独尊な性格。



Fight the Fate on the Battlefield.

戦場に赴き、運命に

主人公を紐解く3つの鍵

圧倒的に不利な状況を打破するため、対悪魔用最終兵器として天使たちが期待を寄せる存在。それが、本作の神だ。主人公の神風シンはごくふつうの高校生だったが、人間を神へと変える"運命覚醒結晶"の適合者に選ばれ、神として悪魔たちと死闘をくり広げていくことになる。

Keyword

運命覚醒結晶

素質がある人間に移植することで、その人間を神に変える結晶。強大な力を制御するためには、天使と悪魔の魂が不可欠で、結晶によって降臨した神は、魂を捧げた天使と悪魔の力を継承できる。なお、シンにはジュピエルとアルルの魂が捧げられた。





主人公紹介

人間／神様

神風(かみかぜ)シン

Shin Kamikaze

声：三宅淳一

本作の主人公。学校の帰り道に悪魔に殺され、神として目覚めた。消極的で大人しい性格で、人付き合いが苦手。幼少期にいじめにあったこともあり、"人は他人を利用して生きている"と考えていて、基本的に他人を信用しない。

Keyword

天界と魔界

天界には天使、魔界には悪魔が暮らしており、天使と悪魔は大昔から戦争を続けてきた。ふたつの勢力の力は均衡していたが、強大な悪魔サタナディアの出現により、戦況は悪魔側が圧倒的な優位に立つことに。サタナディアは数年前に、とある少年に倒されたものの、その状況に変化はなく、天使たちはかろうじて反攻を続けている。

Keyword

神

天界において、悪魔と戦うための最終兵器とされる存在。悪魔を倒すことが唯一の存在意義のため、多くの天使たちは、表面上でしか神のことを敬っていない。また、神に選ばれた人間に、戦うかどうかの選択権はなく、過酷な運命が待っている。

「言いたいことは山ほどあるけど、今はこいつを倒さなきゃ、誰も生き残れない」

キャラクターデザイン：いとうのいぢ

抗う少年

ついに判明した本作の主人公は、突然の死を経て神に選ばれた少年！ 主人公・神風シンの情報とともに、本作の戦場の舞台となる、ダンジョンの基本システムを解説していく。また、マンガ家・ヒジキ先生が描く、"究極の選択"をテーマにした本作の4コママンガも、今回からスタートです！



ダンジョンを踏破せよ

悪魔たちを殲滅するため、主人公は重要な戦力として天使と悪魔が争う戦場(ダンジョン)に送り込まれる。ダンジョンは入るたびに内部が変わる構造で、多彩な敵が出現したり、危険な罠が仕掛けられたりしている。数々の敵や罠を突破し、さまざまな目的の任務を達成すれば、ダンジョン踏破となるのだ。





↑右上の"AC(活性ゲージ)"がゼロになると、徐々に体力が失われていく。持ち込んだアイテムや、ダンジョンで拾ったアイテムを駆使して探索を進めよう。

➡主人公は、レベルアップか、拾った武具を装備、強化することで強くなっていく。なお、主人公のレベルは、ダンジョンクリアー後も引き継がれる。

武器を拾って強化せよ





↑ダンジョンには、罠などの仕掛けが満載。罠の中には、スイッチを踏むと頭上に巨大なタライが落下してくるという、コミカルなものも！

"転神"で目覚める神の力

本作は、"転神"と呼ばれる独自の戦闘システムを搭載。転神を使用すると、主人公の姿が変化し、一時的にパワーアップする。転神中は、強大な力を使って敵を圧倒できるのだ。この転神は、運命覚醒結晶や、ふたりのヒロインと密接に関係しているとのこと。詳細は次号にて！



➡禍々しい赤い光と、黒い羽に包まれた主人公。この光が消えたとき、主人公に何かが起こる!?

次号4月3日号(3月20日発売)では転神システムを紹介！



KT
戦国無双
10th
アニメ「戦国無双SP ～真田の章～」
テレビ東京系列にて
3/21（金・祝）昼12時～放送!
総勢50人以上の武将が綾なす戦国絵巻。
3月20日 発売予定
CERO B 12才以上対象
PlayStation®3版
パッケージ版：希望小売価格 7,200円+税
ダウンロード版：販売価格 6,286円+税
PlayStation®Vita版
パッケージ版：希望小売価格 6,800円+税
ダウンロード版：販売価格 6,000円+税
戦国無双アニメを収録をしたBlu-rayほかグッズとゲーム本体のセット!
戦国無双SP 真田の章
戦国無双4 アニメBOX
PlayStation®3版 希望小売価格 9,800円+税
●OVA「戦国無双SP ～真田の章～」（Blu-ray）●特製アニメセル画カード ●ゲームソフト本体
戦国無双4 TREASURE BOX
PlayStation®3版 希望小売価格 12,800円+税
●OVA「戦国無双SP ～真田の章～」（Blu-ray）●特製アニメセル画カード ●ゲームソフト本体
●オリジナルサントラCD ●「戦国無双4」キャラクター設定画集 ●特製ポストカード（15枚）
近日配信予定
モバイルアプリ
戦国無双 シュート
武将を飛ばして敵を蹴ちらせ!
「戦国無双」の武将たちが、いつでもどこでも大暴れ!
くわしくはこちら!▲
関連書籍
戦国無双 10th Anniversary キャラクター全集
好評発売中 定価 本体 4,200円+税 ω-Force監修 A4判
戦国無双4 コンプリートガイド 上・下
上巻：3月下旬発売予定 下巻：4月発売予定 本体 各1,800円+税 ω-Force監修 A5判
戦国無双4 キャラクターズ真書 東日本編／西日本編
3月下旬発売予定 定価：本体各1,300円+税 A5判
戦国無双4 公式設定資料集 3月下旬発売予定 定価：本体2,400円+税 ω-Force監修 B5判
CD 〈ヴォーカル&ドラマ〉戦国無双4 桜花爛漫（おうからんまん） 3月26日発売予定 定価3,429円（税抜価格）+税 KECH-1685/6 CD2枚組 初回封入特典付き


運命に、火花散る。
「戦国無双」10周年記念作品
戦国無双4
SENGOKU MUSOU
PS3 PSVITA
数量限定
予約特典 『戦国無双4』オリジナル マイクロファイバータオル
myGAMECITY http://mygc.jp/
ひとりでも、みんなでも楽しめる!
楽しいコンテンツもりだくさん!
ソーシャルネットワークサービスの機能を持った、
毎日楽しいコーエーテクモのコミュニティサイト!
『戦国無双4』テーマソング
「Reverb」3/26発売予定
※『戦国無双4』で使えるダウンロードシリアル付き
黒夢
初回特典 真田幸村『戦国無双』衣装 ダウンロードシリアル
■当社は、本ソフトの複製・賃貸・営業使用を許諾なく行うことを禁じます。■"PlayStation"、"PS3"、"PSVITA" および"PS3"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。※予約特典・初回封入特典は数量に限りがあります。なくなり次第終了とさせていただきます。 © コーエーテクモゲームス All rights reserved.
Produced by ω-Force
KOEI

『PSO2』×ラッキーくじ 特報

PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン2



1回 571円(+消費税)

セブン-イレブン限定 SEGAラッキーくじで『ファンタシースターオンライン2』のアイテムコードをゲット!!

セガラッキーくじの『ファンタシースターオンライン2』(以下、『PSO2』)編が、3月下旬より全国のセブン-イレブン(※1)でスタート! かわいらしい賞品に加え、『PSO2』で利用できるアイテムコードがセットになった、お得なくじなので、最寄りのセブン-イレブンでくじを引いてみよう!



A賞 アイドル「クーナ」プレミアムフィギュア(全1種)



B賞 ラッピーぬいぐるみ(全1種)



C賞 リリーパ族クッション(全1種)



D賞 アイテムボックスクリアポーチ(全3種)



E賞 キーチェーンフィギュア(全6種+シークレット1種)



F賞 キャラクターラバーチェーン(全3種)



G賞 クリアファイル&ミニ設定イラスト集(クリアファイル 全5種、ミニ設定イラスト集 全2種)

ステキな『PSO2』グッズが賞品になった!!

ラストラッキー賞&Wラッキー賞も見逃せない!!

くじの最後の1枚を引くともらえるラストラッキー賞は、アイテムコード全種と"ピンクラッピーぬいぐるみ"がセットで手に入る! さらに、下記モバイルサイトで応募できるWラッキー賞も、豪華な賞品が用意されているので、ぜひ応募を!!

詳細はモバイルサイトでチェック! URL▶http://seganewsnavi.com/

多彩なゲーム内アイテムも手に入る!(※2)



セブン-イレブン制服M・F



FUN711獲得チケット



ハーフドール



トライブースト+100%



ミュージックディスク「永遠のencore」「Our Fighting」

Presented By SEGA

※1……一部、取り扱いのない店舗、エリアがございます。あらかじめご了承ください。
※2……賞に応じた特典アイテムの振り分けは、公式サイト(http://segaluckykuji.com/goods/goods17.html)をご確認ください。

■魔物が村に現れた！　急げトオル!!



このマンガはこのページから逆向きにめくって読んでネ！


タタッ
さすが地元
これなら勇者の全力で大通りを走るより早く広場に着けそう
ところでサクヤ！《しゅろっか》って何!?
《シュ・ロッカ》は《神無節》序盤に必ず起こる魔物の集団移動のことです
何千何万という大規模な魔物の群れが一団となって移動します！
《シュ・ロッカ》の後には荒れ果てた大地が残るだけ……



それとこの村に
魔物が入ってきたのと
どう関係が――
今回の《シュ・ロッカ》で
予測される
魔物の移動経路上に
この……
ヴェリール村が
あるんです！
!?
そ…
それがわかってて
なんでもっと早く
避難しないのさっ！


すごく……簡単な言葉で言うと
愛着だと思います
け
けど……！
わかってます
もう避難されている方もたくさんいます
でも滅ぶとわかっている村とはいえそこを離れるのは……
病床の家族を見捨てるような気持ちに近いかもしれません……
残ってる人たちはみんな同じような気持ちなんだと思います
病床の家族……
ギュ…
だからみんな勇者様が来て救ってくれたら……って
いくら勇者様でも数万の魔物を相手にするのは無理だとわかっています……
歴代の勇者様も《シュ・ロッカ》だけは避けて旅をされたことも知っています


でもひょっとしたらとギリギリまで希望にすがりたくて…
……そうか
キンキンうるさい子供じゃのう
サクヤ 遊ぶなら外で遊びなさい お前だってわかっとるじゃろう 今うちは…
わかっています だからこそ……
いえ…
だからみんな……
今のこの村で勇者なんて名乗ったが最後
とんでもないことになっちまうぞ
勇者だって!?
広場が見えてきました!
ああ!


バギャン
遅かった…！


みんな早く逃げるんだ!!
みなさん早く!こっちへ!!
ガッ
ガッ
ガラッ
いまは食べ物に夢中だけど
とてもじゃないけど全員が逃げるまでもたないよ!
ぼくがアレと戦えば!
でも…
アイツはいままで会った魔物と大きさも破壊力もケタ違いだ…!


ズズ ズズ
ぼくの勇者の力はアイツに
通じるのか…!?
あっ!!
えっ!?
サクヤっ!?
タタッ


!
子どもが…!?
ルッツ!?
い…いかん
助けるんだ
くっ
バッ
のそり
!


ダメぇえっ!!
ぐあっ
ガバッ
きゃあああああ!



■勇者の真の力が試される！

次回は４月10日号（３月26日発売）掲載！

このマンガは94ページから読んでネ！



●そのうち思考をアームに乗っ取られますよ（担当）

応募のきまり

❶郵便番号と住所、❷氏名、❸年令、❹電話番号、❺欲しい賞品の番号と名前（ソフトの場合はメーカー名と対応機種を、4、5、8、9、10、11、12、16は希望する色も）、❻同封したガバスの総額、以上の6点を書いた紙をメタリックガバスといっしょに同封し、下のあて先まで封書で応募してください。ただし、ソフトは2013年3月以降に発売されたものに限り、通常版と異なる各種限定版、周辺機器同梱版は対象外とさせていただきます。ご理解のうえ、ご了承ください。

あて先 〒102-8431 エンタープレイン 週刊ファミ通編集部「メタリックガバス」係

GAVAS SYSTEM 2014

週刊ファミ通内でキミの投稿ネタが採用されると、編集部からメタリックガバスのチケットが送られてくる。そのガバスを規定数まで集めることで、下の各賞品と交換が可能なシステムだ！

投稿でメタリックガバスをもらおう

1. ファミ通町内会、ユーザーズアイ、DQ NEWSなど、投稿ネタを募集している記事を確認！
2. 自信のあるネタができたら、各コーナーまで送ってチョーダイ！ 他媒体に載ったネタの盗作は絶対にダメだぞ。
3. ネタが採用されたら、あとはガバスの到着を待つばかり。発送まで1～2ヵ月かかることもあるので待っててね。
4. 光り輝くメタリックガバスをたくさん集めて賞品をゲットしよう。左下の応募のきまりをよく読んで応募してね。



イラスト・大石理子

1 スタンダードSDHC（8GB） 1700ガバス



2 メモリースティックPRO デュオ（8GB） 2600ガバス



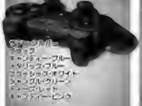
3 メモリーカード16GB（プレイステーション Vita専用） 3900ガバス



4 Wii U PROコントローラー 5000ガバス



5 ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK 3） 5500ガバス



6 ニンテンドー3DS、ニンテンドーDS、プレイステーション Vita、PSP用ソフト 5800ガバス



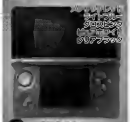
7 Wii U、プレイステーション3、Xbox 360用ソフト 6800ガバス



8 PSP-3000 13800ガバス

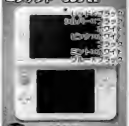


9 ニンテンドー3DS 15000ガバス



ライトブルー / グロスピンク / クリアブラック

10 ニンテンドー3DS LL 18900ガバス



11 プレイステーション Vita Wi-Fiモデル（PCH-2000） 19900ガバス



12 プレイステーション3（CECH-4200B）（250GB） 24900ガバス



13 Wii U ベーシックセット 26200ガバス



14 Xbox 360 250GB 29800ガバス



15 プレイステーション3（CECH-4200C）（500GB） 29900ガバス



16 Wii U プレミアムセット 31500ガバス





フレッシュな新風吹く午年の 開運 天馬占い2014


占う人 福田有宵先生

日本占術協会副会長。専門である易学や風水学以外にも、人相や手相、タロット占いなどの幅広い占術方法をこなす。占いに関する著書も多数あり、占術学校の講師も務める。

3月17日(月)～3月23日(日)

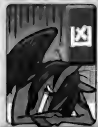
1月生まれ 社交運
今週のいい運勢：家族や友人など、身近な人への心遣いを大切にしよう。


小吉

運気は平凡。何事も高望みしないこと。意見が合わない人との議論は避けるように。相手の気が変わりやすいので、しばらく様子を見るといい。火傷や水漏れなど、火と水に関するトラブルに用心を。

開運ゲーム：子ども向けの知育ゲーム

2月生まれ 恋愛運
今週のいい運勢：意中の人を誘うなら、火曜日か金曜日がオススメ。


凶

今週は軽率な行動を避け、慎重に過ごそう。学校や職場では、目立つ行動はできるだけ控えて、脇役やサポートに徹するのが得策。インターネットショッピングを利用しすぎて、後悔をしないように。

開運ゲーム：国や城を防衛するゲーム

3月生まれ 金運
今週のいい運勢：お札をそれぞれ2枚ずつ持っておくと、金運がアップ。


末吉

環境が大きく変わろうとしているとき。好奇心のおもむくままに、新たな趣味や習いごとに挑戦してみるといい。朝寝坊をして、大事な予定をすっぽかさないよう注意。乗り物は安全運転を心掛けよう。

開運ゲーム：赤ちゃんや子どもが主人公のゲーム

4月生まれ 仕事運
今週のいい運勢：職場の士気が高く、自分自身のやる気もみなぎるとき。


大吉

社交面が活気満点。友人や同僚と、スポーツや旅行などで活発に交流すると、より結束力を高められる。アイデアが冴えるので、新たな企画の立ち上げや創作活動に取り組むと、いいものが生まれそう。

開運ゲーム：ハイスコアを競うゲーム

5月生まれ 恋愛運
今週のいい運勢：片想いの相手が年上なら、思い切って告白してみよう。


中吉

先手必勝でいくべし。過去や済んだ出来事に、いつまでもこだわらないこと。木曜日は、チームワーク重視で臨めば万事うまくいく。仕事に不満があったとしても、転職などは考えず、いまは耐えるのが吉。

開運ゲーム：対立する3つの勢力を描いた世界観のゲーム

6月生まれ 勝負運
今週のいい運勢：[illegible]り強くいけば、最後に勝利できる。


小吉

焦りは失敗のもと。焦って結果を出そうとしないこと。他人の短所が目につきやすいが、指摘したりせず、自身を省みるきっかけにしよう。誕生年の硬貨を財布に入れておくと、金運がアップする。

開運ゲーム：スパイが主人公のゲーム

7月生まれ 学業運
今週のいい運勢：得意な科目を伸ばすより、苦手な科目を重点的に。


中吉

"質実剛健"をモットーにいこう。「やればできる」と自分に言い聞かせて、難しい目標にも挑むといい。行き詰まったら、気分転換に西南か東北の方角へ散歩に出掛けると、ラッキーなことがありそう。

開運ゲーム：源平の戦いを描いたゲーム

8月生まれ 仕事運
今週のいい運勢：困難なプロジェクトも、チームワークで乗り切ろう。


小吉

何かと周囲が騒がしく、落ち着かない。影響を受けないように、予定や計画をしっかり立ててから実行していこう。意中の相手がいる人は、自分の長所をアピールすると、好意を持ってもらえるかも。

開運ゲーム：映画やアニメが原作のゲーム

9月生まれ 学業運
今週のいい運勢：国語や外国語を集中して学習すると、成果が得られる。


中吉

多忙な時期を乗り越えて、のんびりムードで過ごせる。職場や学校では笑顔を心掛け、よそよそしい態度は取らないように。週末は、家族や親友と小旅行などに出かけて、リフレッシュしてみよう。

開運ゲーム：タイムスリップをする推理アドベンチャーゲーム

10月生まれ 仕事運
今週のいい運勢：仕事量は多いが、優先順位をつけて処理すればよし。


小吉

"二兎を追う者は一兎をも得ず"の精神で、大事なことはひとつに絞って取り組もう。失言や軽口によって、友人を傷つけてしまわないように。選択を迫られる場面に遭遇したら、後者を選ぶといい。

開運ゲーム：女性キャラクターが多数登場するゲーム

11月生まれ 社交運
今週のいい運勢：公私ともに、努力家の人が力になってくれるとき。


末吉

週始めは、些細なミスに要注意。週末は、気の合う親友になれる人と出会うチャンスがあるかも。第一印象にとらわれず、時間をかけて付き合ってみよう。ブログやSNSなどを始めると、人気が出そう。

開運ゲーム：前後編で完結するゲーム

12月生まれ 健康運
今週のいい運勢：服装や髪型など、身だしなみを清潔に保つこと。


中吉

今週は、調和を大事にして過ごすといい。意見の食い違いがあっても、相手に合わせること。職場では、チームの仲間を褒めるように意識すると、順調にいく。部屋を整理整頓をして、開運を招こう。

開運ゲーム：ライバルどうしの戦いを描いたゲーム

任天堂新作特集



春を前に、任天堂の新作情報が続々到着! 人気シリーズ「マリオカート」の最新作など、ニンテンドー3DS＆Wii Uの最新タイトル4本の情報をお届け!!

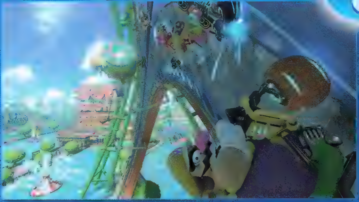
任天堂 新作特集 1

マリオやクッパ、ドンキーコングなど、おなじみのキャラクターが速さを競う、人気レースゲーム最新作が、Wii Uに登場！



MARIOKART 8 マリオカート8

空も海も



Wii U	任天堂　5月29日発売予定　5700円［税抜］（6156円［税込］）			
ジャンル	レースゲーム	テイスト	カート	
通信機能			プレイ人数	1～4人
			CERO	審査予定
ダウンロード版は5700円［税抜］（6156円［税抜］）				

ドリフトを使った走行や、アイテムを使った駆け引きで盛り上がる『マリオカート』シリーズ最新作。今回は、これまでの陸、海、空の舞台に加え、反重力を使って、壁や天井までもがコースに！ 垂直の壁を上ったり、逆さまになった状態で天井を走ったりと、これまでにない立体的なコースを駆け抜けるぞ。白熱すること間違いなし！

　※画面は開発中のものです。

壁も天井もサーキット!!



↑水中コースで激しい争いをくり広げるキャラクターたち。ベビーマリオやキノピコといった、過去作で活躍していたキャラクターも、再び参戦しているぞ。

新たなライバルが登場!

任天堂のさまざまなキャラクターが登場する本シリーズ。本作には、新たなライバルとして"クッパ7人衆"が参戦決定！『スーパーマリオ』シリーズに登場し、さまざまな攻撃でマリオを苦しめて来た彼らが、レースをさらににぎやかにする!?





抜けるものなら抜いてみなさいっ!



クッパとクッパ7人衆がレースを席巻!?



兄弟によるデッドヒート!

ティザーサイトで最新PVをチェック!!

ティザーサイトのURL

http://www.nintendo.co.jp/wiiu/amkj/

新PVを掲載したYouTubeのURL

http://www.youtube.com/watch?v=5Z4P41dFn3U

2月14日に行われたNintendo Direct（ニンテンドーダイレクト）において、本作の新たな映像が公開されたぞ。マリオやクッパたちが、カート＆バイクで反重力を使って疾走する姿はもちろん、クッパ7人衆のレースシーンなど、気になる情報が満載となっている。本作の最新映像は、左で紹介しているティザーサイトか、YouTubeで"マリオカート8"で検索すれば、見られるぞ。



10年の時を経て、シリーズ最新作が登場！インターフェースの進化や新たなモードの追加など、大幅なパワーアップを遂げているぞ。



バリエーションに富んだコースが待ち受ける!!

本作には、『マリオ』シリーズに登場するステージのような、さまざまなギミックを利用して攻略する"マリオワールドコース"と、実際のゴルフコースのような"プリンセスクラブコース"の2種類が存在する。前者には、水中のコースやスプリングなどの跳ねるギミックが満載。ギミックをうまく利用できるかが攻略のカギとなる。後者は、初心者から上級者まで楽しめる本格的なコース。周囲の木々や池などの景観を楽しみながら、ベストスコアを目指そう。



MARIO GOLF WORLD TOUR
マリオゴルフ ワールドツアー

ニンテンドー3DS			
任天堂	5月1日発売予定	4571円[税抜]（4936円[税込]）	
ジャンル	スポーツ	テイスト	ゴルフ
通信機能	マルチプレイ（ローカルプレイ、インターネット）対応	プレイ人数	1～4人
		CERO	審査予定
ダウンロード版は4571円[税抜]（4936円[税込]）			

簡単操作で本格的なゴルフゲームが楽しめる、『マリオゴルフ』シリーズ。2004年に発売された『マリオゴルフ GBAツアー』以来の新作が、ニンテンドー3DSに登場するぞ。従来の手軽さはそのままに、ひとりでじっくり遊べる"プリンセスクラブ"モードや、インターネットを通じた世界中のプレイヤーとの対戦など、新要素が満載だ。





マリオ

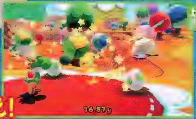
ルイージ

10年ぶり シリーズ最新作がニンテンドー3DSに登場！



ギミック満載

マリオワールドコース



ギミックを利用して好スコアを狙え！



フォーマルなコースが魅力

プリンセスクラブコース



ゴルフの実力勝負に最適なコース群



クッパ

簡単操作でもテクニカルでもショットが打てる!!

本作は従来のボタン操作も充実。クラブを選択後、Aボタンを押してパワーを決定し、インパクト時にタイミングよく再びAボタンを押すだけで簡単に球が打てる。インパクト時にボタンを2回押せば、4種類のスピンを使い分けることも可能だ。また、"かんたんショット"を選択すれば、インパクトは自動で行ってくれるため、ゲームが苦手な人も安心！

狙うはベストショット





⬆従来のボタン操作に加え、下画面のタッチだけでも操作が可能。ドローやフェード、ロブショットなど、下画面のボールをタッチする直感的な操作で、球筋を変えたり、かけるスピンを選んだりできるのだ。



ピーチ

ワリオ



ドンキーコング



プリンセスクラブで一流ゴルフプレイヤーを目指せ!!

プリンセスクラブとは、Miiを使って練習やラウンドを重ねながら、一流のプレイヤーを目指すモード。実力向上のためのレッスンや練習が行えるほか、ゲーム中のコインを使って、クラブやウェアを購入できる。じっくりと自分のMiiをカスタマイズしよう。







ワルイージ



デイジー

通信を使って世界中のプレイヤーと対戦しよう!!

インターネットに接続すれば、世界中のプレイヤーと対戦が可能。リアルタイムのラウンドで対戦するだけでなく、プレイしたスコアを競い合う大会にエントリーすることもできるぞ。ローカル通信を使った友だちとの対戦では、ルールをアレンジすることで、さまざまなプレイスタイルで楽しめる！

任天堂新作特集3

みんなで踊れば心も体もウッキウキ! 『JUST DANCE』の最新作がついにやってキタよー!

JUST DANCE ジャストダンス Wii U

Wii U	任天堂　4月3日発売予定　5700円[税抜]（6156円[税込]）
ジャンル	アクション
テイスト	ダンス
通信機能	
プレイ人数	1～4人
CERO	全年齢対象

マネして踊れば誰でも

Wiiリモコン(Wiiリモコンプラス)を片手に持ち、音楽に合わせて画面のお手本をマネするだけでダンスが楽しめる、『JUST DANCE』シリーズの最新作が登場! 楽曲は、世代を越えた人気のあの名曲から最新のナンバーまで、バラエティー豊富なラインアップの35曲を収録。もちろん、アーティスト本人の歌声で踊れるぞ。Wii Uならではの新要素で、より気軽に、さらに盛り上がれるのだ!

ポーズをキメて高得点ゲット!







↑HD画質になったことで、ダンサーの動きがよりわかりやすくなったぞ。背景の演出なども豪華になり、没入感アップ!





←↓すべての楽曲が、最大4人でいっしょにプレイできる! パートに応じて異なる振り付けを楽しめる楽曲もある。

『JUST DANCE』シリーズとは?

踊りやすくアレンジされた振り付けで、誰でも気軽にアーティスト気分が味わえる人気シリーズ。海外では、ユービーアイソフトから多くのシリーズ作品が発売されている。国内版の『JUST DANCE』シリーズでは、日本向けに調整されており、邦楽などを多く収録している。



JUST DANCE Wii

ノリノリダンサー！



↑踊っているうちに振り付けが身につくのもうれしい。右下に表示される、つぎの[illegible]

Wii U GamePadで歌や録画に参加!

プレイヤーが踊っている最中に、周囲が楽しめるふたつの機能を新搭載。Wii U GamePadを使ってダンス姿を録画したり、GamePadのマイクで歌って、歌声の判定が受けられるのだ。

ビデオモード

Wii U GamePadのカメラを使って、動画を30秒録画。撮影した映像は自動加工され、15秒のおもしろムービーができあがるぞ。テレビに映し出して鑑賞しよう。

シングモード

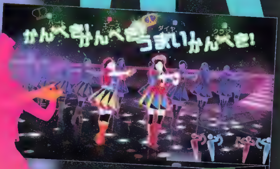
歌詞に合わせてWii U GamePadのマイクで歌うと、歌声が判定され、結果に応じてごほうびのポイントがもらえる。別売りのWii Uマイクを使えば、さらに盛り上がる！

エクササイズモードで楽しく運動!

ダンスしているときの消費カロリーが表示され、エクササイズに役立てられるモード。10分、20分、40分、フリープログラム(無制限)の4種類から選択可能。最大4人で同時に踊り、消費カロリーを比べることもできる。









アーティスト本人の歌声で踊れる! 35曲の収録曲

邦楽 楽曲名／アーティスト名
恋するフォーチュンクッキー／AKB48
フライングゲット／AKB48
FANTASTIC BABY(Japanese ver.)／BIGBANG
Danceでバコーン!／℃-ute
Follow Me／E-Girls

邦楽 楽曲名／アーティスト名
学園天国／Dream5
I Wish For You／EXILE
エレクトリックボーイ／KARA
Tell Your World／livetune feat. 初音ミク
キスだって左利き／SKE48
賛成カワイイ!／SKE48
EZ DO DANCE／TRF
つけまつける／きゃりーぱみゅぱみゅ
にんじゃりばんばん／きゃりーぱみゅぱみゅ
Dance My Generation／ゴールデンボンバー
女々しくて／ゴールデンボンバー
アセロラ体操のうた／ハンバートハンバート
LOVEマシーン／モーニング娘。
行くぜっ!怪盗少女／ももいろクローバーZ
みてみて☆こっちっち／ももいろクローバーZ

洋楽 楽曲名／アーティスト名
Gimme! Gimme! Gimme! (A Man After Midnight)／ABBA
Can't Take My Eyes Off You／Boys Town Gang
The Final Countdown／Europe
Careless Whisper／George Michael
I Will Survive／Gloria Gaynor
Part of Me／Katy Perry
Applause／Lady Gaga
Just Dance／Lady Gaga Ft. Colby O'Donis
Sexy and I Know It／LMFAO
Moves Like Jagger／Maroon 5 Ft. Christina Aguilera
What Makes You Beautiful／One Direction
Gangnam Style／PSY
Gentleman／PSY
Livin' La Vida Loca／Ricky Martin
Superstition／Stevie Wonder

任天堂 新作 特集 4

ファミコン好きの人も、当時生まれていなかった人も、みんなが夢中になる名作が、リミックスで帰ってきた！

FAMICOM REMIX 2 ファミコンリミックス2

リミックスで再誕！

ウィーユー Wii U	任天堂　4月24日配信開始予定　1429円[税抜]（1543円[税込]）			
	ジャンル	アクション	テイスト	バラエティ
	通信機能		プレイ人数	1人
			CERO	全年齢対象
	Wii U GamePadだけでもプレイ可能			

『ファミコンリミックス』は、任天堂から発売されたファミコンソフトの名シーンに異なるルールや仕掛けを加えて、新たな遊びにアレンジした作品。Wii U GamePadだけでも遊べて、短時間で楽しめるステージが多数収録されているのが特徴だ。第2弾の本作では、ファミコンソフトの中でも後期に発売されたタイトルをリミックス。ルイージが主人公の『スーパールイージブラザーズ』も収録しているぞ。

題材となった収録タイトル

- 『アイスホッケー』
- 『スーパーマリオUSA』
- 『スーパーマリオブラザーズ2』
- 『スーパーマリオブラザーズ3』
- 『ドクターマリオ』
- 『パンチアウト』
- 『マリオオープンゴルフ』
- 『メトロイド』
- 『リンクの冒険』
- 『ワリオの森』
- 『光神話 パルテナの鏡』
- 『星のカービィ 夢の泉の物語』

名作を予想外のアレンジ！ リミックスステージ

リンクがハンマーブロスと対時したり、囚われているはずのピーチ姫がクッパを倒したり……。作品の垣根を越えて、思わず突っ込みたくなるほどのアレンジが加わっている"リミックスステージ"。懐かしいようで、じつはハチャメチャなステージがクセになる！ 原作ではあり得ない状況を楽しみながら、お題をクリアーしよう。

緑は緑でも弟じゃない



⬆これはルイージ……、じゃなくてリンク。制限時間内に、ハンマーブロスを倒そう！

⬇カービィの世界にキノピオが！『スーパーマリオUSA』の要領でブロックを持ち上げて投げ、敵をすべてやっつければクリアー。



どうしてピーチ姫が!?



⬆ピーチ姫を助けに来たピーチ姫。クッパの倒しかたは、『スーパーマリオブラザーズ3』ユーザーならバッチリ!?

⬇カービィを操作して、マリオのコイン集め！ コインは食べてもおいしくないよ。



 ※画面は開発中のものです。

懐かしの名ソフトが

あのワンシーンをイイトコドリ

ファミコンステージ

ファミコンソフトから切り取った名場面をお題にして、おいしい部分だけをサクッと遊べる"ファミコンステージ"。元ネタのタイトルは忠実に再現されているので、ファミッ子時代に培ったテクニックや知識をそのまま活かせるのがミソ。攻略法は、指先が覚えているハズ！

こんな状況にしちゃったの、誰だよ！



⬆カプセル投げてウイルスを退治。っていうか、ウイルス埋まりすぎだし！

パンチをよけて⊖かⓎのアッパーでKOしよう！



勝敗を分ける運命の一発！

⬆リトル・マックがボクシングの頂点を目指す名作『パンチアウト』。あとはアッパーを決めれば勝利という、手に汗握る瞬間！

この瞬間、忘れられない！

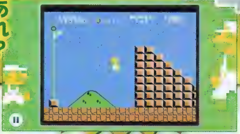


⬆『スーパーマリオブラザーズ3』からのお題は、しっぽマリオで空を飛ぼう、というもの。「このシーン、あったな〜」と、懐かしみながら楽しむのが最高！

『スーパールイージブラザーズ』を特別収録！

『スーパーマリオブラザーズ』のステージをまるごと反転させた、『スーパールイージブラザーズ』も遊べる。進行方向が逆になり、ジャンプ力も高いので、新鮮な感覚でプレイできるぞ。

あれ？ゴールこっち？



⬅逆向きに進むステージに、戸惑ってしまうこと必至。無事にクリアーできるのか？

FAMICOM REMIX ファミコンリミックス1+2

前作『ファミコンリミックス』と『ファミコンリミックス2』の両方が遊べる、パッケージ版も同時発売！『ファミコンリミックス』は、『マリオブラザーズ』や『ドンキーコング』、『パンチャンピオン』といった、ファミコンの初期に登場したソフトが題材となっている。未プレイならぜひ！

2本をまとめたパッケージ版も発売！

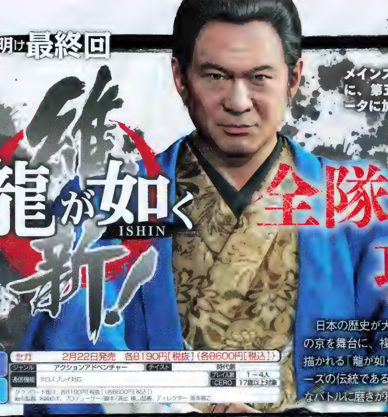
ウィー ユー Wii U

任天堂	4月24日発売予定	2858円[税抜](3086円[税込])	
ジャンル	アクション	テイスト	バラエティ
通信機能	インターネット対応、Miiverse対応	プレイ人数	1人
		CERO	全年齢対象
Wii U GamePadだけでもプレイ可能			

巨大クッパをたおそう！



今週の特集◆任天堂新作特集（『ファミコンリミックス1＋2』）



龍が如く 維新！ ISHIN

全隊士必見の攻略だな！

メインストーリー攻略は、激動の第五章に突入！ さらに、第五章から開放されるバトルダンジョンの詳細データに加え、強力な銃の作りかたも公開します!!

PS4 / PS3	セガ	2月22日発売 各8190円[税抜]（各8600円[税込]）	
ジャンル	アクションアドベンチャー	テイスト	時代劇
通信機能	クロスプレイ対応	プレイ人数	1～4人
		CERO	17歳以上対象

ダウンロード版も、各8190円[税抜]（各8600円[税込]）
総合監督 名越稔洋、プロデューサー/脚本/演出 横山昌義、ディレクター 阪本寛之

日本の歴史が大きく動いた幕末の京を舞台に、複雑な人間関係が描かれる『龍が如く 維新！』。シリーズの伝統であるお手軽かつ爽快なバトルに磨きが掛かり、さまざまな遊びが盛り込まれている意欲作だ。攻略最終回となる今回は、洞窟に潜入して戦うバトルダンジョンの情報を中心にお届け。さらに、超強力な銃のレシピもご紹介！

メインストーリー攻略

恩師である吉田東洋を暗殺した犯人を捜すため、"壬生狼"と恐れられる新選組に入隊した主人公・坂本龍馬。先週に引き続き、メインストーリーの第五章をフローチャートとマップを交えつつ攻略していこう。

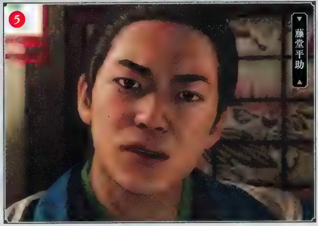
第五章 鉄の掟











※本攻略記事内の画面写真は、プレイステーション3版のものです。

浅葱色の羽織に身を包む龍馬

第五章からは、いよいよ新選組の隊士としての本格的な活動が開始。龍馬が隊長を務める三番隊の任務のひとつである治安維持活動(バトルダンジョン)も可能になる。メインストーリーで発生するバトルはふたつ。脱走隊士の秋元はとても弱いので、とくにバトルに向けて準備は必要ない。一方、岡田以蔵は攻防に優れた強敵。回復アイテムをたくさん買い込んでから、バトルに臨むべし。



←秋元は弱いが、ヒートアクションを受け止め、反撃してくることがある。

❖京の町イベントマップ(番号は下のフローチャートに対応)



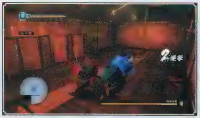
❖第五章フローチャート

1. 新選組屯所にいる藤堂に話しかける
2. バトルダンジョンを攻略する
3. 梅小路南に行く
4. 祇園の日向屋に入る
5. 新選組脱走隊士　秋元とバトル
6. 賭場の見張りとバトル
7. 土佐勤王党　岡田以蔵とバトル
8. 寺田屋で休む

→ 第六章　池田屋事件へ

❼土佐勤王党　岡田以蔵とバトル

第一章、第二章と2回手合わせしてきた以蔵と3回目のバトル。過去の戦いとは異なり、ほかの勤王党員は連れておらず、1対1の状況なので比較的戦いやすい。以蔵は、接近戦は得意だが銃の攻撃に弱いので、距離を取って短銃の型で攻撃するのがオススメ。弾を跳ね返しながら走ってきても、R1ボタンで構えた状態で後退しつつ撃ち続ければ、返り討ちにできる。





↑→以蔵がオーラをまとっている時に近づかれた場合は、応戦せずに走って離れたほうが安全。





▼岡田以蔵▲







第五章のあらすじ

龍馬は、新選組のトレードマークともいえる浅葱色の羽織に身を包み、屯所に出立(❶❷)。八番隊の隊長・藤堂平助から新選組の説明を受け、三番隊の活動のひとつである治安維持活動を引き継ぐこととなった。

寺田屋に戻る道中、新選組監察・山崎(❸)から、脱走した隊士・秋元の居場所を聞いた龍馬は、秋元が潜伏しているという祇園の日向屋に向かう。日向屋では、斬る価値もないと見逃された秋元だったが、それを見越していたかのように現れた藤堂の手によって、結局粛正されてしまう(❹❺)。自分を非難する龍馬に対し、藤堂は「脱走は許さず」という新選組の掟の絶対性を説くが……。

秋元に関する報告に戻った龍馬に、以蔵が現れたとの情報が入る。谷、鈴木というふたりの新選組隊長をいともたやすく斬り捨てる以蔵(❻❼)。そんな以蔵に対し、龍馬は〝新選組の斎藤一〟として勝負を挑むことになるのだった(❽)。

いますぐ買える！ゲーム情報◆龍が如く 維新！

PS4
PS3

ハミ出し情報❶ 第五章のサブストーリー
バトルダンジョンが開放されると、寺町通南では“はらぺこ力士”、梅小路町西では“恐怖のカマ使い”、梅小路町南で“正義感ある怪我人”、屋敷町では“サムライの定義”が発生するようになる。いずれも、クリアーするかクリアー後の“絆”を達成すると専用の隊士を仲間にできる。

バトルダンジョン攻略

バトルダンジョンは、経験値やお金稼ぎ、武具の素材集めなどに最適のコンテンツ。通常のバトルとは異なり、三番隊の隊士の力を借りて戦えることも特徴のひとつだ。ここでは、そんなバトルダンジョンを徹底攻略！

隊士と力を合わせよう

バトルダンジョンへのアクセスは、新選組屯所の東にある受付から行う。出発するには、最低でも1名以上の隊士を連れておく必要がある。隊士は、"隊士能力"、"伍長能力"というふたつの能力で龍馬をサポートしてくれる。隊士の能力次第でダンジョン攻略の難度は大きく変化するので、"募兵"でより強力な隊士を仲間にしておこう。ダンジョンで力尽きると、隊士の"忠誠心"が下がり、ゼロになると脱走してしまう。ダンジョンでは忠誠心の残量に気を配ろう。

覚え書き

- 隊士を連れていかないと出発できない
- 忠誠心がゼロになった隊士は脱走する



伍長は隊士のリーダー

➡隊士は、3〜4名連れていくことが可能で、その中のひとりを伍長に任命できる。"伍長能力"は、伍長になった隊士のみが発動する能力なので、よく考えて隊士を選ぼう。



ゲージ満タンで隊士能力発動可能

➡バトルダンジョン攻略中は、隊士の情報が画面右側に表示。隊士の左にあるゲージが満タンになると隊士能力を発動できる。ゲージは、時間の経過などで溜まっていく仕組みだ。

ダンジョンを踏破せよ

ダンジョンは合計で40種類あり、未踏破のものを攻略していくことで、新たなダンジョンがつぎつぎと出現する。"野盗の洞窟"までは、敵の強さは町中で遭遇するものと大差ないが、"義賊の廃鉱"、"豊臣家残党"は、強力な隊士や武具がないと攻略は難しい。ダンジョンでは、右ページの表のように多くの素材が手に入るので、積極的に武具を強化していこう。

バトルダンジョンでは入手できないおもな素材

- 青緑色の金属粉
- 金の金槌
- 銀の金槌
- 上質な皮革
- 茶色の金属粉
- きれいな毛皮
- 黒色の金属粉
- 鉄の金槌
- 天蚕糸
- 銅の金槌
- 灰色の金属粉
- 花火玉



⬆大半の素材は、バトルダンジョンで入手できる。ダンジョンで入手できない素材は、素材屋で購入できるものが多い。



⬅ダンジョン内にある壺や箱から素材が手に入ることも。

ダンジョンリスト

出兵先	番号	ダンジョン名	難易度	クリアー報酬	ダンジョン出現条件
[illegible]	1	刀部隊を倒せ	★	5000文	―
	2	奪われた千両箱を奪還しろ1	★	5000文	1をクリアー
	3	奪われた千両箱を奪還しろ2	★★	1両	2をクリアー
	4	奪われた千両箱を奪還しろ3	★★★	1両	3をクリアー
	5	さらわれた村人を救出しろ	★★	1両	6をクリアー
	6	攻撃隊士実戦訓練	★	5000文	1をクリアー
	7	守備隊士実戦訓練	★★★	1両	1をクリアー
	8	槍部隊を倒せ	★★★	1両	7をクリアー
	9	銃部隊を倒せ	★★★	1両	8をクリアー
	10	野盗の頭領を倒せ	★★★★	－	1〜9をクリアー
[illegible]	[illegible]	奪われた千両箱を奪還しろ1	★★	1両5000文	10をクリアー
	[illegible]	奪われた千両箱を奪還しろ2	★★★	1両5000文	11をクリアー
	[illegible]	奪われた千両箱を奪還しろ3	★★★★	1両5000文	12をクリアー
	[illegible]	攻撃隊士実戦訓練	★★★	1両5000文	10をクリアー
	[illegible]	守備隊士実戦訓練	★★★	1両5000文	10をクリアー
	[illegible]	刀部隊を倒せ	★★★★	1両5000文	14をクリアー
	[illegible]	槍部隊を倒せ	★★★★	1両5000文	16をクリアー
	[illegible]	銃部隊を倒せ	★★★★	1両5000文	15をクリアー
	[illegible]	双璧を倒せ	★★★★★	2両	18をクリアー
	[illegible]	義賊の頭領を倒せ	★★★★★★	－	11〜19をクリアー
[illegible]	21	奪われた千両箱を奪還しろ1	★★★★★	3両	[illegible]をクリアー
	22	奪われた千両箱を奪還しろ2	★★★★★★	3両	21をクリアー
	23	奪われた千両箱を奪還しろ3	★★★★★★★	3両	22をクリアー
	24	さらわれた要人を救出しろ1	★★★★★	3両	[illegible]をクリアー
	25	さらわれた要人を救出しろ2	★★★★★★	3両	24をクリアー
	26	さらわれた要人を救出しろ3	★★★★★★★	3両	25をクリアー
	27	攻撃隊士実戦訓練	★★★★★★★	3両	[illegible]をクリアー
	28	守備隊士実践訓練	★★★★★★★	3両	27をクリアー
	29	衛生隊士実践訓練	★★★★★★★	3両	28をクリアー
	30	刀隊士限定任務	★★★★★★	3両	[illegible]をクリアー
	31	槍隊士限定任務	★★★★★★★	3両	30をクリアー
	32	銃隊士限定任務	★★★★★★★★	3両	31をクリアー
	33	刀部隊を倒せ	★★★★★★★	3両	26をクリアー
	34	槍部隊を倒せ	★★★★★★★	3両	26をクリアー
	35	銃部隊を倒せ	★★★★★★★	3両	26をクリアー
	36	豪腕坊部隊を倒せ	★★★★★★★	3両	26をクリアー
	37	三人衆を倒せ	★★★★★★★★	5両	32をクリアー
	38	四天王を倒せ	★★★★★★★★	5両	37をクリアー
	39	五虎将を倒せ	★★★★★★★★★	5両	38をクリアー
	40	豊臣秀武を倒せ	★★★★★★★★★★	20両	21〜39をクリアー

ハミ出し情報
お尋ね者退治で仲間になる隊士

骸街2階の橘組では、お尋ね者退治の依頼が受けられる。お尋ね者の依頼をすべてクリアーすると、浄僧天狗、行光、藤次郎という希少度"SR"の隊士を仲間にできるのだ。3人は、壬生の新選組屯所前にいるので、依頼をすべて終わらせたらすぐに仲間にしておこう。

攻略のコツを伝授！

ダンジョンを安全、かつ確実に攻略するには強力な隊士が必要不可欠となる。 品田辰之助、または白川般若持つ"武甕雷男神"という伍長能力は、攻撃力と防御力が劇的に増加するので、是が非でも仲間にしておきたい。そして、武具や回復アイテムの準備も怠らなければ、全ダンジョンの攻略も夢ではない！



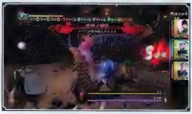
⬆品田辰之助、白川般若は、希少度"SR"で入手困難。お金が貯まったら、10両の募兵に賭けてみるのもアリ。

コツ① 強力な伍長能力を発動



⬅"武甕雷男神"を発動させれば、"義賊の廃鉱"までは準備なしで簡単に攻略可能。

コツ② 便利な隊士能力を利用



⬅品田辰之助は、一定時間敵の動きを止められる、とても便利な隊士能力がある。

コツ③ 強い武具を作成・強化



⬅強い銃があれば、攻略がとくに楽になる。強い銃の作りかたは次ページを参照。

コツ④ 回復アイテムを用意



⬅ダンジョン最奥では強敵が待っている。手荷物は回復アイテムで埋めておこう。

❖ダンジョンで入手できる素材リスト

素材名	入手できるダンジョンの番号
田舎流派の目録	40
いびつな磁石	1、2
いびつなネジ	2～4
大きな金塊	1、8、9、11～13、21、24、25、29、30、32、33、35
折れた千枚通し	1、5、7、9、10、12、16、17、19
大蛇の抜殻	28、35、37、40
火山岩の欠片	2
がたがたの歯車	2～7
褐色の金属粉	14～18
神殺しの札	29、31、38、40
絡繰細工	11～13、21～23、25～29、31、33、34、36
枯れ木の枝	2～4
木彫りの熊	1、5～7、11、13、16、19、20
綺麗な絹織物	14～18、21～36、38
綺麗な木の葉	2、3
金色の金属粉	22、24、27、30、32、35、36
銀色の金属粉	14～18、22～24、26～28、30～32、34～36、38
金印	11、15、20、22、26、30、33、37
金の印籠	32、36、37、40
銀の欠片	1～7
曇った手鏡	3
獣の尻尾	1、8、9
研磨石	2
黒曜石	6～8、11、13、16、19
琥珀	3
壊れた羅針盤	11～13、21～23、25～29、31、33、34、36、37
砂金	4
錆びたバネ	1、5～9、11～13
漆黒の帯	11～13、21～23、25～29、31、33、34、36、37
朱染めの布	14～18,21～36
丈夫な木材	1、8、9、11～13
真紅の勾玉	26、33、38、40
真珠	4
新品のネジ	2～9
神木の木切れ	14～18、21、22、24、25、27、29、30、32、33、35、36
翠玉	4
水晶	16、20、23、25、27、29、31、33、36
水神石	7、10、12、15、17、19～21、24、28、32、34、39
精巧な歯車	2～9
精密機械	21～37、39
石灰の粉	3、4

素材名	入手できるダンジョンの番号
千年樹の枝	14～18、21～37
袖の破れた羽織	38、40
太古の御守り	20、23、25、27、29、31、36
玉鋼	1～17
小さな金塊	1、5～9、11～13
小さなぜんまい	1、8、9、11～13、21～23、25～29、31、33、34、36
血染めの布	9、10、14、18、19、22、26、30、35、37、38
鉄くず	2～4
陶器の酒瓶	2
艶かしい人形	12、14、20、23、25、27、29、31、33、36
鉛の塊	4
南蛮渡来の反物	21～36、38
虹色の織物	22～24、26～28、30～32、34～36、38
虹色の欠片	21～36、39
鋼の板	2～7
白色の金属粉	1、8、9
白金の塊	11～13、21、23～26、28～35、39
白金の粒	11～13、21、23～26、28～35
火打石	1、10、12、15、17、19、21、24、28、32、34、39
人切りの手枷	8、10、14、18～20、22、26、30、34、35、37、38
日の丸扇子	9、10、14、18、19、22、26、30、35、37、38
蛇柄の眼帯	37、40
鳳凰の羽	18～20、23、25、27、29、31、33、36
蛍石	1、6、7、9、11、13、16、19
禍々しい数珠	1、5～9、11、13、16、19、20
雅な髪飾り	1、5、6、8、11、13、16、19
名馬の鬣	14～18
木炭	2
柔らかい木材	1、5～9
妖怪の絵画	4
藍玉	10、14、18、19、22、26、30、35、37、38
龍の牙	21、24、39、40
龍の涙	13、17、20、23、25、27、29、31、33、36
龍の髭	22、39、40
龍の瞳	23、25、27、30、34、39、40
流木の破片	14～18、21～37、39
良質な木切れ	2～7
浪人の髪紐	5、10、12、15、17、19、21、24、28、32、39
藁人形	6、10、12、15、17、19、21、24、28、32、39
割れたまな板	3

ハミ出し情報 オススメ隊士

仲間にしておくべき隊士の筆頭は、上でも触れたように"武甕雷男神"の能力を持つ品田辰之助と白川般若。ほかにも、攻撃力が大幅に上がる"怒龍ノ紋章"を持つ南 大五郎、古牧宗之介、歌 彫衛門も強い。広範囲攻撃の"極・大射撃"を持つ日村公庵も頼りになる隊士だ。

攻略最終回特別企画

最強の銃を求めて……

長期にわたってお届けしてきた『龍が如く 維新！』の特集もこれで最後。ということで、バトルダンジョンや闘技場のやり込みに欠かせない強力な銃の作りかたを紹介！

STEP1 ベースとなる銃の作成と格上げ

最強の銃のベースにするのは、龍馬が最初に手にするModel 2から作成できる、Model 14。高い攻撃力もさることながら、“印”が付与できるスロットが最初からふたつ空いていることに注目。“最上”まで格上げすれば、合計で4つの印が付けられることになる。4つの印を自由に付け換えられるのは、Model 14だけだ。



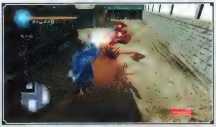
←Model 14の作成に必要な龍の髭は、ダンジョンだけでなく、かかし屋敷でも入手可能。

❖Model 2から作成できる銃の材料と費用

Model 3	黒曜石×1、精巧な歯車×10、2両1000文
└ Model 10	日の丸扇子×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3両1000文
└ Model 14	龍の髭×1、絡繰細工×10、壊れた羅針盤×5、4両1000文

STEP2 印を持つ武器の作成

続いて、Model 14に合成する印を持つ武器を作成していく。今回付けることにした印は、右の4種類。“瞬”の印を持つ旋風は作るのが大変なので、“速”を持つ風雲で代用しても構わない。



←“弐”で与えるダメージが約2倍に増加。“貫”で、敵が多くても瞬殺できる。

武器に付ける印の効果

貫……弾が敵を貫通するようになる
砕……敵の防御を崩しやすくなる
弐……1回発砲するたびに弾が2発出るようになる
瞬……連射速度が大幅に上昇する

❖“貫”、“砕”、“弐”、“瞬”の印を持つ銃の材料と費用

輸入回転式拳銃	洛外の武器屋で購入(2000文)
└ High revolver	いびつな磁石×1、いびつなネジ×5、5000文
└ Iron grinder	鉛の塊×1、新品のネジ×5、がたがたの歯車×1、8000文
└ Armor breaker(貫)	折れた千枚通し×3、精巧な歯車×10、2両1000文
└ Sword crasher(砕)	黒曜石×3、精巧な歯車×10、2両1000文
└ Quick fire	真珠×1、新品のネジ×5、がたがたの歯車×1、8000文
└ Double strike(弐)	雅な髪飾り×3、精巧な歯車×10、2両1000文

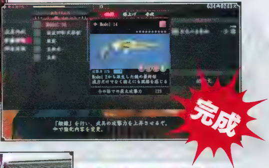
風雲	骸街の武器屋で購入(1両4400文)
└ 木枯	妖怪の絵画×1、新品のネジ×5、8000文
└ 疾風	黒曜石×1、がたがたの歯車×10、精巧な歯車×5、2両1000文
└ 旋風(瞬)	水晶×3、小さなぜんまい×10、絡繰細工×10、4両7000文

STEP3 鍛冶屋で合成！

Model 14や印を持つ武器が完成したら、鍛冶屋の武器強化で合成を行う。Model 14は、初期状態では印がふたつしか付けられないので、まずは格上げを行っておこう。格上げに必要な鉄の金槌と銅の金槌は素材屋、銀の金槌は賭場、金の金槌はウィリアムの隠れ家の実戦訓練 その1で入手するといい。印のスロットを増やしたら、いよいよ合成で印を付加していく。格上げ、合成ともにミニゲームの結果で成否が決まるので、作業する前には必ずセーブを！



←鍛冶屋の腕前が上がれば、ミニゲームの難度は下がる。Model 14、印の武器の作成で腕前は十分に上がるはずだ。



➡4つの強力な印を持つ武器のできあがり！ さらに、鍛錬で攻撃力を上げれば、あらゆる場面で大暴れできる!!

さらなる情報は『攻略指南ノ書』をチェック！

本誌でのメインストーリー攻略は今回が最後。登場人物たちの思惑が交差し、ドラマが盛り上がりを見せる中盤以降の攻略情報は、発売中の『龍が如く 維新！ 攻略指南ノ書』をチェックしてほしい。同書では、メインストーリー攻略はもちろん、武具の制作ルート(一部を除く)や、必要な素材の逆引きリストなど、お役立ち情報が満載。強さを極めるために必携の内容だ！

KADOKAWA/発売中/1200円+税(1260円[税込])



⬆特殊な武器“吼紅(ほえくれない)”のプロダクトコードが付属。敵にダメージを与えると体力が回復するので序盤では役立つぞ！



お役立ち情報が盛りたくさん!!

これにてストーリー攻略は終了！ 熱き時代の未来は己の手で切り拓け！

魔法の常識を打ち破る話題のアクションゲーム
攻略第2回は、クエスト&“要請録”を解説!



攻略第2回

SOUL SACRIFICE ソウル・サクリファイス デルタ

Vita

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　3月6日発売　4,743円[税抜]　4,980円[税込]

ジャンル	アクション	テイスト	ダークファンタジー
通信機能	マルチプレイ(アドホックモード、インフラストラクチャーモード)対応	プレイ人数	1~4人
		CERO	17才以上対象

ヒートアップする“闘い”に勝つためのポイントを伝授!

日本全国で“共闘”の嵐を巻き起こしている超魔法バトルアクション『SOUL SACRIFICE DELTA(ソウル・サクリファイス デルタ)』。今回は、序盤に理解しておかないとのちのちに響く、魔法使いの強化ポイントを紹介しよう。熾烈さを増すクエストの攻略と合わせて、ついに開放される“要請録”も解説。“闘い”はますます熱くなる!



魔法使い強化のポイント❶

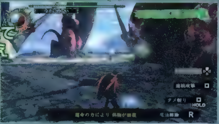
評価報酬を手に入れよう

3つの組織には、それぞれ下のような特徴がある。組織の主張に合った決断を下すことで、クエストクリアー時に評価基準が上がり、内容によって1~3個の“評価報酬”が付与される。“所属報酬”は評価基準に関係なく、所属組織ごとに内容が変わるもの。グリムの場合は、戦いかたによって評価が変わることはなく、一定の評価報酬がもらえるようになる。

[各組織の特徴]

- **アヴァロン**
  生贄⇒供物回復/救済⇒体力回復/運命⇒肉体活性
  生贄を重視すれば戦闘評価基準が上がり、評価報酬が発生
- **サンクチュアリ**
  生贄⇒魔力上昇/救済⇒供物回復/運命⇒肉体活性
  救済を重視すれば戦闘評価基準が上がり、評価報酬が発生
- **グリム**
  生贄⇒魔力上昇/救済⇒体力回復/運命⇒供物回復
  “確定報酬”制で、運が味方すれば追加報酬が発生

選択を運命に任せてレアな魂・気を狙え

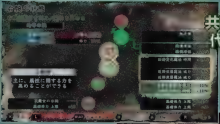


➡“運命”を選択すると、集めた“運”は“気”か“魂”に変換されるが、その際にレアな気や魂がより入手しやすくなる。



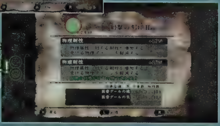
魔法使い強化のポイント❷

刻印をどんどん増やしていこう



共鳴効果だけでなく代償共鳴も要確認!

⬅代償共鳴が起きると、強力な効果と引き換えにマイナス要素が発生することがある。



魔法使いの傾向で刻印の効果も上昇!

➡刻印にも傾向があり、魔法使いの腕の状態に合わせて、効果が上昇する場合も。

魔法使いの強化に欠かせない刻印。これを開放するには、必要な数の気や魂を、魔物を倒したりマップで採取して集める必要がある。刻印には属性の力を高めるものから魔法の力を高めるもの、基礎能力を高めるものなど、さまざまなタイプが用意されている。スタイルに合った刻印を見つけたら、必要な気や魂が手に入るクエストを重点的にプレイしよう。

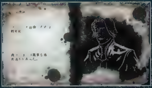
狂気に満ちた世界でくり広げられる戦いの記憶！

“狂人達の「放浪記」”攻略

魔法使いの試験をクリアーし、それぞれの組織を選択できるようになれば、本作の物語は一気に加速する。“要請録”が開放されてより強力な魔法や刻印が登場するが、それに合わせて魔物もどんどん強くなっていく。過酷さを増す超魔法バトルを生き残れるか!?

◇メインクエスト◇ マーリン篇〜あれから数年後〜

魔法使いの試験から数年後。正式な魔法使いとなった主人公と若き日のマーリンの旅が、ここから描かれる。聡明な魔法使いが、なぜ暴虐の不死者となったのか。その秘密が明らかになる……！



⬅主人公と同じく他者の意識が体を蝕み始めるマーリン。

メインクエスト07 あれから数年後 第一章 マップ 砂漠の方舟ノア西部

開放条件	“魔法使いの試験　第六章”をクリアー	達成難度	1
敵情報	ゴブリン、金欲ゴブリン		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	なし
報酬	モグラの爪(小)、癒しの種(小)、癒しの花(小)		

メインクエスト08 あれから数年後 第二章 マップ 砂漠の方舟ノア東部

開放条件	“あれから数年後　第一章”をクリアー	達成難度	1
敵情報	毒緑オーク／スライム(食欲)［弱点属性：　］		
達成条件	スライム(食欲)の排除	追加同行者	アルス(ボス救済)
報酬	毒の綿毛(小)、石盾のかけら、墓場の土塊(小)［ボス供物］粘生物の塊(小)、粘生物の肉欠(小)		

メインクエスト09 あれから数年後 第三章 マップ オリンピア平原迷宮

開放条件	“あれから数年後　第二章”をクリアー	達成難度	1
敵情報	ゴブリン、墓柵ゴブリン、火焔ゴブリン		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	マリーン(クエストクリアー後)
報酬	隼の羽(小)、癒しの種(小)、腐臭花の葉(小)		

メインクエスト10 あれから数年後 第四章 マップ エルフの谷

開放条件	“あれから数年後　第三章”をクリアー	達成難度	2
敵情報	オーク、毒緑オーク、樹花コボルト		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	なし
報酬	癒しの種(小)、猛毒華のトゲ(小)、毒の球根(小)		

メインクエスト11 あれから数年後 第五章 マップ エルフの谷

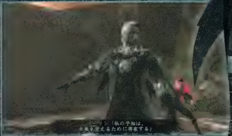
開放条件	“あれから数年後　第四章”をクリアー	達成難度	2
敵情報	毒茸ゴブリン、毒緑オーク／エルフ女王［弱点属性：熱］		
達成条件	エルフ女王の排除	追加同行者	アンラカ(ボス救済)
報酬	石の布(小)、鉄壁花の果実(小)、泥魔人の内臓［ボス供物］綿毛淑女の羽(小)、綿毛淑女の種(小)		

悠久を生きる最強の魔法使い

マーリン



類まれなる魔力と不老不死の肉体を有する魔法使い。“聖杯”という共通の目的を持つ主人公と旅を続けるが、ある事件が彼を変える。

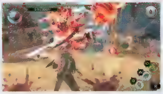


⬆未来を予知する能力で、運命を変えようと奮起するマーリン。しかし、その思いが彼を蝕んでいく。

ボス戦指南 スライム(食欲)

足元に密着して戦おう

立ち回りは、スライム(金欲)と同じで問題はない。体の一部を撒き散らす攻撃と突進を回避しながら、近接攻撃で足にある呪部を解体してしまおう。ジャンププレス攻撃を避けると、落下後にスキができる。集中攻撃のチャンスだ！



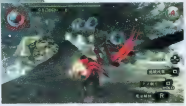
⬆怒り状態になると、ゲル状の物質の威力が上がる。油断せずに十分な距離を取れ！

ボス戦指南 エルフ女王



無理な近接攻撃は避けるべし！

移動速度が速いので、攻めどころが難しい。まずは遠距離魔法で背中を狙いながら、竜巻や羽攻撃は回避に専念してダメージを蓄積させること。怒り状態の引っかき突進は強烈。盾で防いで、ひるんだところに近接魔法を叩き込もう。



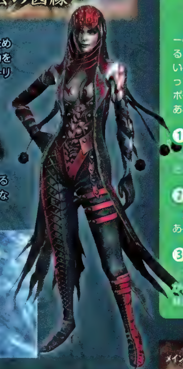
◪ メインクエスト ◪
マーリン篇～過去の因縁～

“聖杯”を探し出し、忌まわしき運命を変えるために旅を続ける主人公とマーリン。つぎつぎと魔物を倒すふたりの旅は順調に思われたが、そこに“マーリンの元相棒”を名乗る、謎の女魔法使いが現れる！

正体不明の魔法使い

モルガン・ル・フェ

マーリンの相棒として、ともに戦ったことがあるという魔法使い。ふたりをつけ回す狙いはわからないが、彼女の存在が運命の歯車を大きく動かす。



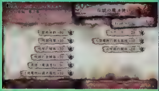


➡前作に比べて、その美しさが格段に増していることにも注目だ！

リブロムのワンポイントレッスン

伝説の魔法使いになるためには!?

よう、リブロムだ。クエストクリアーの評価で“伝説の魔法使い”を獲得すると、報酬が豪華になることは知っているよな？ それが難しいんだ、とか言っている情けない魔法使いのために、ポイントをちょっとだけ教えてやるよ。あとはせいぜいがんばるんだな！



[illegible]

❶ 呪部・凶呪部を解体しろ！

[illegible]

❷ 弱点属性で状態異常を引き起こせ！

魔物の弱点属性を持つ魔法で攻撃し続けると、状態異常が発生することがある。さらに追撃を加えて大ダメージを与えれば、スコアアップは確実だ！

❸ 禁術を発動せよ！

[illegible]

ボス戦指南　サイクロプス

槍を使った多彩な攻撃に注意

ハリネズミ突進は盾で防げないので、回避しよう。潜行しながらの突き上げ攻撃や槍の振り下ろしは、行動をよく見れば避けやすい。しかし、一発のダメージが大きいので、油断は禁物だ。地中から槍を突き出したときは、ビームに注意！

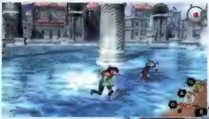


⬆心眼で体力が黄色に変化すれば、鍛冶行動を始める。呪部解体のチャンスだ。

ボス戦指南　モルガン・ル・フェ

スピーディーな動きについていけ！

標的のサイズが小さいうえに、回避魔法を頻発するので、攻撃が当てにくい。遠方から照準を合わせているあいだに、投擲魔法や追尾魔法で攻撃される可能性も高い。マーリンの攻撃が当たって倒れている隙に、距離を詰めて近接魔法で一気にダメージを与える方法がオススメ。



⬅とにかく動きが速いので、ついていくのは至難の業。無理せずに、マーリンを狙っているときなどに攻撃を加えよう。



➡油断して無防備に接近すると、状態異常を引き起こす魔法を使われる。ある程度の距離を保ちながら攻撃すること。

メインクエスト12 過去の因縁　第一章　イカロス牧場

開放条件	“あれから数年後　第五章”をクリアー	達成難度	3
敵情報	鋼刺ゴブリン、木の実コボルト／サイクロプス［弱点属性：　］		
達成条件	サイクロプスの排除	追加同行者	ヒンラックス（ボス救済）
報酬	魔タタビ（小）、時の砂、泥魔人の面（小）［ボス供物］鍛冶屋の目球（小）、鍛冶屋の魔眼（小）		

メインクエスト13 過去の因縁 第二章　水都アクエリアス東部

開放条件	“過去の因縁　第一章”をクリアー	達成難度	3
敵情報	毒緑オーク、医者グール／スライム（金欲）［弱点属性：　］		
達成条件	スライム（金欲）の排除	追加同行者	アッパーン（ボス救済）、オーリス（瀕死救済）
報酬	治癒の種（小）、野犬の喉笛、呪い札（小）［ボス供物］粘生物の塊（小）、粘生物の金貨（小）		

メインクエスト14 過去の因縁 第三章　水都アクエリアス東部

開放条件	“過去の因縁　第二章”をクリアー	達成難度	4
敵情報	ゴブリン／モルガン・ル・フェ		
達成条件	モルガン・ル・フェを倒す	追加同行者	アジャム（瀕死救済）
報酬	隼の羽（中）、鉄風車の翼片（中）、癒し花の花弁（中）		

メインクエスト15 過去の因縁 第四章　エルフの谷上層部

開放条件	“過去の因縁　第三章”をクリアー	達成難度	4
敵情報	腐卵ネクター、鋼刺ゴブリン、オーク		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	なし
報酬	毒狐の喉笛、癒しの種（中）、癒しの花（中）		

メインクエスト16 過去の因縁 第五章　パンドラの洞窟最深部

開放条件	“過去の因縁　第四章”をクリアー	達成難度	4
敵情報	火焔ゴブリン、ネクター／スライム（食欲）［弱点属性：　］		
達成条件	スライム（食欲）の排除	追加同行者	エイレニア（ボス救済）
報酬	冷狼の喉笛、モグラの爪（中）、氷狼の牙（中）［ボス供物］粘生物の塊（中）、粘生物の肉欠（中）		

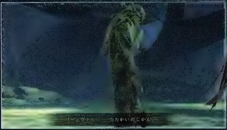
◪ 魔法使いの仲間 ◪
アヴァロン篇 ～魔物の子供～ ～狼男の苦悩～

組織ごとのストーリーが楽しめる"魔法使いの活動"。今回は、アヴァロンの物語をふたつ紹介しよう。クリアーすれば、強力な仲間がバトルをサポートしてくれるようになる。



森の魔物に育てられた魔法使い
パーシヴァル

生まれて間もなく捨てられたが、森の魔物に育てられ、その魔物を殺して魔法使いになったという男。毒属性の魔法をメインに戦う。



⬆たどたどしい言葉に幼さを感じさせる。近接と遠距離魔法の両方を操るバランス型の魔法使いだ。

アヴァロンの仲間05 魔物の子供 第一章　マップ エルフの谷

開放条件	"あれから数年後　第五章"をクリアー	達成難度	2
敵情報	毒緑オーク、毒茸ゴブリン、樹花コボルト		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	パーシヴァル(クエストクリアー後)
報酬	癒しの種(小)、氷バラのトゲ(小)、石樹の根(三叉)		

アヴァロンの仲間06 魔物の子供 第二章　マップ バビロンの森上層部

開放条件	"魔物の子供　第一章"をクリアー	達成難度	2
敵情報	ゴブリン、毒茸ゴブリン／ジャック･オ･ランタン［弱点属性：冷］		
達成条件	ジャック･オ･ランタンの排除	追加同行者	タバン(ボス救済)
報酬	溶岩鍋の蓋(小)、鉄壁花の果実(小)、炎の球根(小)［ボス供物］没兵士の炎岩(小)、没兵士の小手(小)		

アヴァロンの仲間07 魔物の子供 第三章　マップ バビロンの森下層部

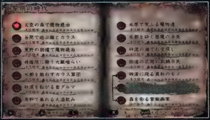
開放条件	"魔物の子供　第二章"をクリアー	達成難度	3
敵情報	腐卵ネクター、毒緑オーク、葉無コボルト		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	なし
報酬	治癒の種(小)、吸引草の茎(小)、呪い札(小)		

アヴァロンの仲間08 魔物の子供 第四章　マップ バビロンの森

開放条件	"魔物の子供　第三章"をクリアー	達成難度	3
敵情報	ゴブリン／スライム(食欲)［弱点属性：—］		
達成条件	スライム(食欲)の排除	追加同行者	オルマニー(瀕死救済)、ティズラズ(ボス救済)
報酬	浮遊花の果実(小)、熱鴉の喉笛、岩虫の甲殻(小)［ボス供物］粘生物の塊(小)、粘生物の肉欠(小)		

"要請録"が開放！ 多彩なクエストが魔法使いを待つ!!

"魔法使いの活動"を進めてプレイヤーが各組織を選択できるようになると開放される、"要請録"。いわゆるフリークエストで、多彩な内容のクエストを追体験できる。前作とは大きく内容が変わっており、前作経験者も新鮮な気持ちで楽しめるものになっているぞ。ここでは、そんな"要請録"のポイントを紹介しよう。



［ 要請録 I.黎明の時代 ストーリーチャート ］

フリークエスト01　天空の森で魔物退治
⬇
フリークエスト02　谷間で遊ぶ猫とカラス
⬇
フリークエスト03　荒野の街道で魔物退治
⬇
フリークエスト04　修道院に舞う大飯喰らい
⬇
フリークエスト05　水都を賑わすカラス軍団
⬇
フリークエスト06　砂漠を転がる岩ダルマ
⬇ "不完全な追体験"を達成
フリークエスト07　荒野で暴れる大酒飲み
⬇
フリークエスト08　氷原で荒ぶる魔物達
⬇
フリークエスト09　水都を砕く悪魔の手先
⬇
フリークエスト10　砂漠の海でお宝探し
⬇
フリークエスト11　街道の広間の飢餓市民
⬇
フリークエスト12　砂漠に現る異形のモノ
生贄 → フリークエスト13　谷間で嘆くワガママ娘
救済 → フリークエスト14　森を彩る官能画家

POINT① クエストが分岐する!



魔物を生贄にするか救済するかの選択で、のちのクエストに分岐が発生することがある。両方同時にはクリアーできないが、リブロムの涙を消費すれば、一方の要請を再開放できるようになった。同行者を増やしたいときなどに活用しよう。

POINT② "不完全な追体験"とは？

白く塗りつぶされた要請録、それが不完全な追体験だ。初期状態で挑戦すると、視界が悪く攻撃も通用しないクエストが始まる。心眼を使って、マップ内に点在する記憶をすべて蘇らせれば、通常のクエストとして挑戦できるようになる。





POINT③ 進化した同行者が登場!

要請録では、同行者を最大ふたりまでクエストに連れていける。魔法連携も使うので、かなり頼りになる存在だ。信頼度が上がると、使用する供物が強化される。クエストに同行させるか供物を分け与えれば、信頼度は上がっていくぞ。

アヴァロンの仲間09 狼男の苦悩 第一章
マップ1 砂漠の方舟ノア東部

開放条件	"人としての残り時間 第四章"をクリアー	達成難度	5
敵情報	蝋燭ネクター、オーク、電磁グール		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	ガウェイン(クエストクリアー後)
報酬	雷石の矢尻(中)、雷の布(中)、火葬の土塊(中)		

アヴァロンの仲間10 狼男の苦悩 第二章
マップ 水都アクエリアス東部

開放条件	"狼男の苦悩 第一章"をクリアー	達成難度	5
敵情報	珊瑚ゴブリン、氷塊オーク		
達成条件	ジャック・オ・ランタンの排除	追加同行者	タバン(ボス救済)
報酬	猛毒華のトゲ(中)、氷の布(中)、氷の砂鉄時計(小)		

アヴァロンの仲間11 狼男の苦悩 第三章
マップ オリンピア平原街道

開放条件	"狼男の苦悩 第二章"をクリアー	達成難度	4
敵情報	火焔ゴブリン/ワーウルフ[弱点属性:冷]		
達成条件	敵を一定数倒す	追加同行者	なし
報酬	熱鴉の喉笛、炎悪魔の矢尻(中)、炎竜の牙(中)[ボス供物]奇兵の犬歯(中)、奇兵の獣毛(中)		

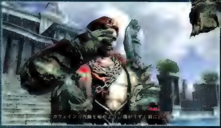
アヴァロンの仲間12 狼男の苦悩 第四章
マップ バビロンの森

開放条件	"狼男の苦悩 第三章"をクリアー	達成難度	6
敵情報	毒緑オーク、腐卵ネクター/ワーウルフ[弱点属性:冷]		
達成条件	ワーウルフの排除	追加同行者	なし
報酬	狂犬の喉笛、炎の布(中)、炎魔人の血(小)[ボス供物]奇兵の犬歯(中)、奇兵の獣毛(中)		

猛る隻眼の魔法使い
ガウェイン



魔物ワーウルフを追い続ける魔法使い。同じ標的を追う主人公と共闘することになる。失われた右目に、重大な秘密が隠されている。



⬆強力な熱属性の魔法を主軸に、近接攻撃で活躍してくれる。回避魔法も持っているので心強い。

ボス戦指南 ワーウルフ

素早い動きに対処しよう

突進や2連コンボなど、素早い攻撃が特徴。予備動作を確認したら、回避に専念すべし。突進は盾で防げるが、爪を使ったなぎ払いには通用しないぞ。追尾機能を持つうえに強力な、地を這う髪には要注意。



⬆攻撃範囲が広いうえに、燃焼効果も持つ厄介な炎ブレスには、絶対に当たるな!

[要請録 I.黎明の時代 強敵ピンポイント攻略]

最初の要請録"黎明の時代"には、ハーピーやガーゴイル、クラーケンといった、前作でもおなじみの人型魔物が現れる。注目は、前作ではダウンロードコンテンツとして配信された魔物がクエストに登場することだ。初めて対峙彼らとする魔法使いのために、手強い魔物をピックアップして攻略しよう。

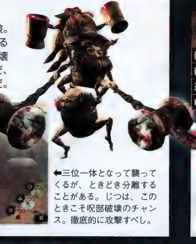
フリークエスト07 荒野で暴れる大酒飲み
マップ オリンピア平原

開放条件	"不完全な追体験"(戦没兵士の記憶を集める)を達成する	達成難度	1
敵情報	墓柵ゴブリン、オーク/ドワーフ[弱点属性:熱]		
達成条件	ドワーフの排除	追加同行者	ドライウンドラス(ボス救済)
報酬	氷の綿毛(小)、木製鍋の蓋(小)、樹墓の土塊(小)[ボス供物]炭鉱夫の杯(小)、炭鉱夫の貨車(小)		

ボス戦指南 ドワーフ

ハンマーと回転攻撃に気をつけろ

強烈なハンマー攻撃と回転攻撃が危険。回転を盾で防いで、止めたときにできる隙に近接攻撃を叩き込もう。呪部が破壊されると毒属性の攻撃をくり出すので、耐性を持つ鎧魔法を持っていると安心だ。





⬅三位一体となって襲ってくるが、ときどき分離することがある。じつは、このときこそ呪部破壊のチャンス。徹底的に攻撃すべし。

フリークエスト11 街道の広間の飢餓市民
マップ オリンピア平原街道

開放条件	要請録の開放	達成難度	1
敵情報	ゴブリン/ベヒモス[弱点属性:熱]		
達成条件	ベヒモスの排除	追加同行者	エイダン(ボス救済)
報酬	石の綿毛(小)、雷石の蓋(小)、腐臭花の葉(小)[ボス供物]飢民の実(小)、飢民の渦葉(小)		

ボス戦指南 ベヒモス

リンゴを先に倒してしまおう

本体はあまり動かないが、独自に動くリンゴを飛ばす。このリンゴが、噛みつきや種を飛ばすなどの多彩な攻撃を見せる。先に倒してしまうように!



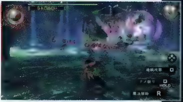
フリークエスト14 森を彩る官能画家
マップ バビロンの森下層部

開放条件	"砂漠に現る異形のモノ"を救済でクリアー	達成難度	1
敵情報	毒緑オーク、墓柵ゴブリン/インキュバス[弱点属性:—]		
達成条件	インキュバスの排除	追加同行者	ジェイソム(ボス救済)
報酬	毒の綿毛(小)、木製鍋の蓋(小)、雷鳥のロばし(小)[ボス供物]猥絵師の絵具(小)、猥絵師の画布(小)		

ボス戦指南 インキュバス

絵を描いたらとにかく回避!

全属性の攻撃をくり出すが、おもに前面へ攻撃するので、背後に回れば問題ない。一定時間経つと爆発する"絵"が強力。描き始めたら近づかないこと。



【NEWS!】3月13日より「ソルサク デルタ」の新たな無料体験版 "魔法使いの試験篇・改定版"配信スタート!

前作の体験版"魔法使いの試験篇"に加えて、アヴァロン、サンクチュアリ、グリムすべての最初のエピソードがプレイ可能。さらに、製品版のプレイヤーと、一部のクエストをマルチプレイで共闘できる(インターネット通信も含む)。もちろん「ソルサク デルタ」製品版にセーブデータを引き継ぐことも可能だぞ!

『戦国BASARA4』の楽しみかたをとことん追求する野郎ども

BASARA會

BASARA-KAI

みんなお待たせ！ BASARA會（かい）が一夜限りの復活を果たしたぜ。今回は、そんな記念すべき日にピッタリな、スペシャルな内容でお届け。『戦国BASARA4』のアンケート結果を発表するとともに、ふたつのイベントの詳細をリポート！

ファミ通チョイス

戦国BASARA4

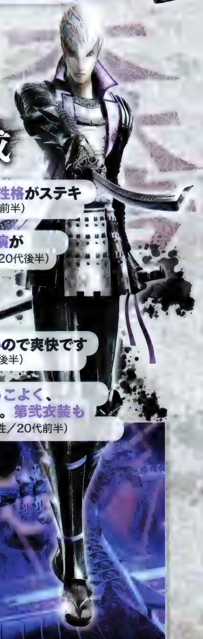
PS3	カプコン	1月23日発売　6657円[税抜]（6990円[税込]）		
	ジャンル	アクション	テイスト	歴史
	通信機能	ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1〜2人
			CERO	12歳以上対象
	ダウンロード版は6657円[税抜]（6990円[税込]）、シリーズプロデューサー：小林裕幸、シリーズディレクター：山本 真			

『戦国BASARA4』アンケート結果発表!!

BASARA會は、2月22日・23日の2日間にわたり、ファミ通.comで『戦国BASARA4』のアンケートを行った。好きなプレイヤー武将や、印象に残った敵武将、次回作で使ってみたい武将の3つの質問に答えてもらったのだ。すると、投票期間が短いにも関わらず、1200を超える票が集まるほどの盛況ぶり！ 本作の人気の高さがうかがえた。また、アンケートの統計では、女性ファンが多かったこともポイント。史実にとらわれない本作の武将たちは、男女問わず愛されていることが判明したぞ。

Q1 いちばん好きなプレイヤー武将は？

シリーズ定番の人気武将、伊達政宗を抑え、僅差で1位に輝いたのは、『3』から登場し、豊臣秀吉の忠臣として活躍する石田三成。純粋な性格が多くのファンを魅了したようだ。また、本作で初登場となる新武将の中では、意外にも（？）後藤又兵衛が5位でランクインしていたぞ。



1位 147票 石田三成（いしだみつなり）

純粋で真っすぐな性格がステキ（女性／20代前半）

秀吉や半兵衛との共演が見られてよかった！（女性／20代後半）

ドラマルートで泣いた（男性／10代後半）

素早くて手数も多いので爽快です（女性／30代後半）

戦闘スタイルがかっこよく、使っていて爽快感もある。第弐衣装もセクシーでナイス！（男性／20代前半）



2位 伊達政宗 121票

『4』では、これまでの作品よりも**内面的に成長していることに感動しました**（女性／20代後半）

六爪流が爽快感抜群！（男性／20代前半）

外見も声も**すべてかっこいい**（男性／20代前半）

3位 徳川家康 96票

天下泰平を目指しつつも苦悩する姿を見て、**応援したくなりました**（女性／20代前半）

フットワークの軽さがイイ（男性／30代前半）

爽やかなスポーツタイプの青年という、**ほかで見たことがない徳川家康像が新鮮**で魅力的（女性／20代後半）

戯画バサラ技の**タヌキがかわいい**（女性／40代前半）

4位 真田幸村 94票

1作目からずっと使っているので愛着がある（男性／20代後半）

『4』では昔のような武田軍の姿が見られて楽しかったです（女性／20代後半）

幸村が好きすぎて、もう**なんで好きなのかよくわかりません！**（女性／20代前半）

5位 後藤又兵衛 83票

操作性のよさと技のスピード感だけでなく、**インパクトも抜群！**（男性／30代前半）

とにかく**いい意味でいやらしい！**（女性／20代後半）

6位 毛利元就 78票
ギャグもシリアスも両方こなす元就様が好きです（女性／10代後半）

7位 島 左近 77票
蹴りと剣を切り換えながら操作できるのが楽しい（女性／20代後半）

8位 大谷吉継 43票
三成のことをいちばんに考える姿に何度も泣かされた（女性／10代後半）

9位 竹中半兵衛 41票
復活してうれしい！ 美しくて強くて使いやすいところも魅力（女性／20代前半）

10位 浅井長政 40票
特撮ヒーローのようなド派手なアクションがとにかく爽快！（男性／30代前半）



新武将では又兵衛が大健闘！

←トリッキーな攻撃と、狂人の表の顔に隠された一面に惹かれる人が続出した。



女性キャラクターは井伊直虎が人気！

➡直虎は男性からの投票が多い中、その強さに憧れる女性からの支持も集めた。

Q2 いちばん印象に残った敵武将は？



ストーリーや戦闘で圧倒的な存在感を放っていた新武将の足利義輝が、2位に倍以上の差をつけて堂々の1位に。続いて、妖艶な魅力で男性ファンを虜にしていた京極マリアがランクイン。シリーズおなじみの武将よりも、新武将のほうが強く印象に残っていたようだ。

1位 605票 足利(あしかが)義輝(よしてる)

圧倒的な存在感と強さ。印象に残らないはずがない（男性／20代後半）

とにかく強い！ あと、声のインパクトが（笑）（女性／20代後半）



2位 273票 京極(きょうごく)マリア
長政やお市との掛け合いがおもしろかった（女性／20代前半）



3位 103票 かすが
一騎討ちのステージが悲痛すぎて心が痛くなりました（女性／20代後半）



4位 55票 明智光秀(あけちみつひで)
織田信長のドラマルートが強烈だった（男性／20代前半）



5位 43票 武田信玄(たけだしんげん)
お館様がいないと『戦国BASARA』じゃない！（女性／20代後半）

Q3 次回作で使ってみたい武将は？

1位 120票 足利義輝(あしかがよしてる)



“いちばん印象に残った敵武将”で1位に選ばれた足利義輝が、続けて1位を獲得。その強さに憧れたり、豊富な技のバリエーションを使ってみたいという声が多かった。僅差で2位にランクインしたのは、信長の妻である濃姫。彼女には復活を希望する声が多く寄せられていた。また、尼子晴久は登場しないものの、4位と健闘した。

いろいろな武器に変形する笏を使い、敵をバンバン蹴散らしてみたい（男性／10代後半）

義輝のストーリーが見てみたい（女性／30代後半）



2位 116票 濃姫(のうひめ)
シリーズで最高の女性武将です。武器も技も大好き！（男性／20代前半）



3位 79票 京極(きょうごく)マリア
攻撃のモーションがおもしろい！ 長政を戦友にして使ってみたい（男性／10代後半）

4位 54票 尼子晴久(あまごはるひさ)
鹿之介が登場したので、晴さまも参戦してほしい（女性／20代後半）



5位 52票 いつき
『3』以降はお休みしているいつきちゃんを、進化した『4』のシステムで動かしたい（女性／20代後半）

『戦国BASARA4』メディア対抗戦 in カプコンバー

カプコンとパセラが手掛けるエンターテインメントバー“カプコンバー”にて、『戦国BASARA4』のメディア対抗戦が勃発！ BASARA會メンバーのでておが参加してきたので、その模様をリポートしよう。ルールは、5対5のチームに分かれて、ひとりにつき3分間のプレイで斬数の合計を競うというもの。単なるタイムアタックではなく、各自出撃準備画面で、武器の強化や遊戯書の設定などが行えた。この勝負は、軍師としての腕が重要となるはずだ！

えっ？ 勝てたらコレ全部もらえるの？



➡勝てば読者プレゼントとして、ポスターや手ぬぐいなどのグッズをゲットできる！

まずは景気づけに1杯！



⬅これはノンアルコールカクテル“柴田勝家～絶望の頂点～”。兜を模したパイナップルがポイントだ。

ポイント1 出陣前のカスタマイズが超重要！

武器のカスタマイズは、武将を強くする大事な要素。砥石で能力を上げられるほか、玉鋼を使うと成長限界を高められる。最初はおみくじ小づちを使い、能力や成長限界を伸ばすのも手。運がよければ短時間で強化できるぞ。





日本体育大学の学生が陣形合体に挑戦!?

なんと、日体大・体操部の学生たちが、『戦国BASARA4』の陣形合体を再現したぞ。軍師……いや、体操部の部長の荒木達雄氏によると、毎年世界中からオファーを受けて活躍しているとのこと。近日、『戦国BASARA4』公式サイトで動画がアップ予定なので、こちらも要チェック!



筋(きん)のぼり





⬆➡近くで見ると、3段目の人がものすごく高い位置に。俺には絶対に無理!!

車(くるま)がかり





⬆➡ゲームと同様に、ゴロンゴロン高速で回転! うっかり近づいたら、ひとたまりもないぜ～。

公式サイト:http://www.capcom.co.jp/basara4/

ジャイアント黒田式武将解説
後藤又兵衛編



今回紹介するのは、新武将の中で堂々の5位にランクインした後藤又兵衛です。彼はもともと黒田軍の武将でしたが、現在は主君を持たずに全国を放浪する身。プライドがとても高く、自分の誇りを傷つけた者の名前を"又兵衛閻魔帳"に記して執念深くつけ狙う、かなり危ないヤツですね。戦闘で使用する武器は、彼の凶悪さを形にしたような"奇刃(きば)"。ブーメランのように敵に投げて攻撃することができ、奇刃を手にするまでは素早い格闘攻撃がくり出せます。奇刃と格闘を織り交ぜた攻撃は、奇刃を投げつつ、別の敵を攻撃できるなど、なかなかトリッキー。奇刃を使った残虐な攻撃も多数用意されており、ハラハラドキドキな戦闘が楽しめます。まだ又兵衛を使っていない人は、ぜひこの機会にお試しあれ!







⬆カスタマイズを重視した戦術が功を奏し、序盤は約70斬の差をつけて西軍がリード!

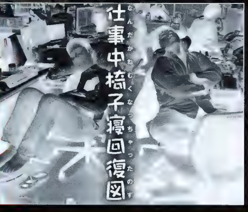
バサラ技と粋の至りを使いこなせ!

バサラ技や粋の至りは、集団戦から武将戦まで使える攻撃の切り札。武器の銘などを厳選して、これらの攻撃を発動させるのに必要なゲージを溜めやすくしておくと、戦闘が格段に楽になる。また、ゲージは陣崩しを成功させた際、周囲の逃げ惑う兵を倒すと溜まりやすいぞ。



帰ってきた戯画バサラ技

仕事中椅子寝回復図(なんだかねむくなっちゃったのです)



そして……



西軍大勝利!!



うっひょ～プレゼントまみれ!!

プレゼント

メディア対抗戦で入手した『戦国BASARA4』グッズをセットで2名様にプレゼント!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

真田兄弟を中心に、50人以上の武将たちが織り成す戦国ドラマが見どころの『戦国無双4』。このシリーズ生誕10周年記念タイトルの発売まで、いよいよあと1週間！



戦国無双4

SENGOKU MUSOU

プレイステーション ヴィータ Vita / PS3	コーエーテクモゲームス　3月20日発売予定　価格は備考欄参照		
ジャンル	アクション	テイスト	歴史
通信機能	マルチプレイ（プレイステーション Vita版はアドホックモード、インフラストラクチャーモード）対応、ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1～2人
		CERO	12歳以上対象

PS Vita版は6800円［税抜］（7140円［税込］）、ダウンロード版は6000円［税抜］（6300円［税込］）、プレイステーション3版は7200円［税抜］（7560円［税込］）、TREASURE BOXは12800円［税抜］（13440円［税込］）、アニメBOXは9800円［税抜］（10290円［税込］）、ダウンロード版は6286円［税抜］（6600円［税込］）、開発 ω-Force、プロデューサー 鯉沼久史

戦国時代の名だたる武将を操作して、戦場を縦横無尽に駆け巡るアクションゲーム『戦国無双』シリーズ。その最新作である『戦国無双4』が、来る3月20日、一騎当千の爽快感をさらに増して姿を現す。アクションの手応えはもちろんのこと、ストーリーやシステムも大幅にパワーアップしており、シリーズの10周年を飾るにふさわしい内容だ。今回は、シリーズの魅力や歴史を紐解きながら、進化したアクションやゲームシステム、新武将などの情報をまとめて掲載。ぜひこれを読んで、開戦のときを待ってほしい。

日の本一の兵（つわもの）

真田幸村（さなだゆきむら）

声：草尾 毅（くさおたけし）

"甲斐の虎"こと武田信玄に仕える真田家の若武者で、槍の使い手。"もののふ"としての信義を非常に重んじており、いかなる困難な状況にあっても、自分が信じた道を貫こうとする鋼の意志を持つ。兄の信之とは幼いころから仲がよく、敬意と信頼を寄せている。



↑信之の武器は双刃刀。斬撃による攻撃はもちろん、炎や竜巻などを発生させてダメージを与えられる。

次号付録のDLC(ダウンロードコンテンツ)に注目！

『戦国無双』シリーズの人気武将、石田三成。彼が兜を脱いだ衣装が、次号の週刊ファミ通の付録になる！　週刊ファミ通を購入した読者はもれなくゲットできるので、次号もぜひお買い求めください!!

3月20日発売の週刊ファミ通でゲット！



真田の血脈を守る大器

真田信之(さなだのぶゆき)

声：小野大輔(おのだいすけ)

本作から登場する新武将のひとり。信濃の豪族である真田家の嫡男で、弟の幸村とともに武田家に仕えている。物腰の柔らかい好青年だが、責任感が強く、現実を見据えた的確な判断を下す。また、命を惜しむことなく敵陣に切り込む幸村の身を、つねに案じている。



↑本作から新たに登場する真田信之は、ストーリー後半“天下統一編”の主要人物のひとり。なお、その他の新武将は128ページをチェック！

Vita
PS3



受け継がれし『戦国無双』の魅力

個性豊かな武将たちが描く戦国ドラマ。そして、爽快感溢れる一騎当千のアクション。『戦国無双』シリーズは、このふたつの特徴で、多くのファンを虜にしている。ここでは、『戦国無双』シリーズの魅力を紹介するとともに、シリーズ10周年の軌跡を振り返る。



武将たちが織り成す戦国ドラマ

武将を操作してさまざまな戦いに参加することで、壮大な戦国ドラマを追体験できる。ゲームに登場する武将の数は、新作が発売されるたびに増加。『戦国無双4』では各地方の戦史を描くことをテーマにしており、中国や四国、九州などにもスポットが当てられている。

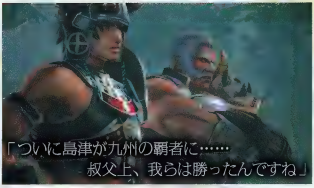


「殿は我らが思っているより聡明だ」

最新作では、ファンからの要望が高かった真田信之や大谷吉継らが参戦。戦闘やイベントシーンに登場し、物語をより盛り上げる。



「あたしが世間からなんて呼ばれているか知ってる？
“不幸を呼ぶ女”……あなたも不幸にしてあげる」



「ついに島津が九州の覇者に……
叔父上、我らは勝ったんですね」

『戦国無双』10年の軌跡

2004年に第1作が発売され、瞬く間にファンを獲得し、いまではコーエーテクモゲームスを代表するタイトルのひとつとなった『戦国無双』シリーズ。その10周年の歴史を、主役である真田幸村のビジュアルとともにたどる。

『戦国無双 Chronicle(クロニクル) 2nd』



➡ナンバリングタイトルのほかに、数々の派生作品も生まれている。

2004年 シリーズを確立した記念すべき1作目

戦国無双 SENGOKU MUSOU

発売日：2004年2月11日
機種：プレイステーション2

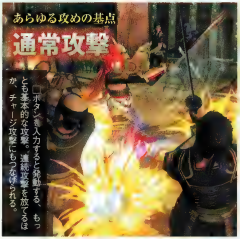
記念すべきシリーズ第1作で、15名の武将が操作可能。ミッションをこなしながら戦闘を進めていくというシステムは、本作で確立されていた。



➡真田幸村らが登場。お市など、現在とは姿が大きく異なる人物もいる。



おもな派生作品 『戦国無双 猛将伝』、『激・戦国無双』



あらゆる攻めの基点
通常攻撃
□ボタンを入力すると発動する、もっとも基本的な攻撃。連続攻撃を放てるほか、チャージ攻撃にもつなげられる。



特殊な効果が発生
チャージ攻撃
通常攻撃発動後に△ボタンを押すと発動する。通常攻撃よりも隙が大きいが、威力は高い。



敵武将との戦いに役立つ
影技
“練技ゲージ”が溜まった状態で、攻撃がヒットしたときに×ボタンを押すと発動する。敵のガードを崩せる。



敵をなぎ倒す爽快感！ 一騎当千の戦国アクション

□ボタンや△ボタンを連続で入力するだけで、武将ごとに多彩な攻撃が発動する。誰でも手軽に、大勢の敵を相手に立ち回る一騎当千の爽快感を味わえるのだ。もちろん、アクションは新作のたびに進化しており、『戦国無双4』でも、意欲的な試みが多数導入されている。



敵を殲滅する必殺技
無双奥義
“無双ゲージ”が溜まった状態で、○ボタンを押すと放てる必殺技。周囲の敵を一掃できる。



これぞ人馬一体
騎乗攻撃
馬に騎乗しながら攻撃したり、移動できる。また、移[illegible]することも可能。

2006年 武将たちのストーリー、アクションをより強調

戦国無双2 SENGOKU MUSOU 2

発売日：2006年2月24日
機種：プレイステーション2

関ヶ原の戦いがメインに描かれ、徳川家康や石田三成など、関係する武将が新たに参戦。すごろくのように遊ぶ“双六モード”も追加された。



➡武将のアクションがタイプごとに分類され、攻撃がより個性的になった。



おもな派生作品 『戦国無双2 Empires』、『戦国無双2 猛将伝』、『戦国無双2 with 猛将伝』、『戦国無双2 with 猛将伝 & Empires HD Version』

2009年 シナリオはより膨大に、アクションはより爽快に

戦国無双3 SENGOKU MUSOU 3

発売日：2009年12月3日
機種：Wii

戦国を3つの時代に分けて、“絆”をテーマに描いたシリーズ第3作。シナリオだけでなくアクションも進化し、影技や無双皆伝などの新たな技が登場した。





おもな派生作品 『戦国無双3 猛将伝』、『戦国無双3 Z』、『戦国無双3 Empires』、『戦国無双3 Z Special』

2014年 そして、『戦国無双』は新たな次元へ

Vita
PS3

進化したアクションとシステム



前作から4年以上の時を経て世に送り出される『戦国無双4』は、アクションやシステムがパワーアップ。誰でも遊べる手軽さや、攻撃中の気持ちよさはそのままに、さらなる爽快感と緊張感を生み出している。迫力満点の画面写真とともに、その秘密をお伝えしよう。

よりスピーディーで痛快に！

アクション

従来のアクションに加えて、移動と広範囲への攻撃を兼ねた"神速アクション"や、練技ゲージが最大まで溜まっているときに発動できる"無双極意"など、多彩なアクションが実装された。追加要素によって新たなかけ引きが生まれ、戦略性も大幅にアップ！

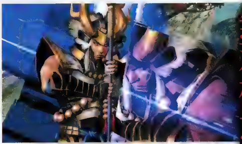




神速アクション

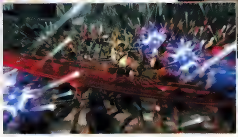
⬆⬅神速アクションは、△ボタンを基点に攻撃が発動する。△や□ボタンを押すと連続攻撃になり、移動しながら広範囲の敵兵を撃破できる。ただし、敵武将には攻撃が弾かれるので過信は禁物。

無双極意





⬆➡無双極意は、練技ゲージが最大のときに発動できる。発動中は攻撃が強化されるほか、敵の攻撃を無効化できるので、効果が切れるまで敵を一方的に攻撃できる。



⬆無双極意が発動しているときに、○ボタンで無双奥義を使うと、最強の必殺技"無双奥義・皆伝"が発動！ 広範囲の敵に強力な攻撃をくり出して、大ダメージを与えられる。

周囲の敵を一気に殲滅せよ！

殺陣

⬅⬇敵武将の体力を一定値以下にして気絶させたりすると殺陣が発動可能になり、強力な攻撃で敵武将を倒せる。





殺陣攻撃でトドメを刺せ！

過去作を踏襲しつつも遊びやすく進化
システム

『戦国無双4』のシステムは、シリーズで好評だった要素を踏襲しながら、さらなる飛躍を遂げている。戦闘では、派生作品の『戦国無双 Chronicle(クロニクル)』シリーズに似た、ふたりの武将をリアルタイムに切り換えて戦うシステムを採用。ほかにも、敵軍の士気を下げると弱体化する仕組みや、特定の条件を満たすと獲得可能になる装備品“家宝”が実装され、より奥深い戦闘が楽しめるようになった。また、すべてのモードで通信による協力プレイ(同機種のみ)が行える点も魅力だ。

操作キャラ切替



↑操作キャラクターを切り換えると、離れた場所にある拠点を同時に攻めたり、強敵に2対1で挑むといったことが可能になる。操作していない武将に対しては、行動や攻撃目標の方針を設定できる。

士気　敵の士気を下げると味方が有利に！





↑➡本作では“士気”によって敵の強さが変化する。ミッションを達成したり、“旗持兵”を撃破して士気を下げると、戦いやすくなる。

家宝



↑家宝とは特殊な効果を持つ道具のことで、各武将ゆかりの品となっている。装備した家宝を戦闘中に使用すると、家宝に応じて多彩な効果が発揮される。

よろず屋



⬅戦いに挑む前に、よろず屋で武器の強化や軍馬の購入が行える。強化に必要なお金や“技能珠”、武器などは、シナリオを達成すると手に入る。

技能球を集めよう



➡技能珠とは、武器を強化するのに不可欠な素材アイテム。敵を撃破したり、不要な武器を分解することで技能球を獲得できる。

◆よろず屋でできること

項目	解説
武器鍛錬	武器の強化では、付加された技能のレベルを上げたり、技能の封印を解除可能。武器の分解も行える
武器錬金	所持している武器をほかの武将の武器に鍛え直せる。ただし、実行すると技能のレベルは1に戻る
技能珠交換	所持している技能珠をほかの技能珠に交換可能。なかなか入手できない、レアな技能珠とも交換できる
軍馬購入	軍馬が買える。軍馬には馬力、耐久、速度の能力が設定されており、同じ外見の馬でも能力が異なる

武将の成長システムもパワーアップ！

武将は階級(レベル)が上がると、体力や攻撃力などが上昇し、より頼もしい能力に成長する。なお、各武将には通常攻撃、チャージ攻撃、特殊技、神速攻撃というアクションごとに熟練度が存在する。アクションを使い込んで熟練度が上昇すると、タイプアクションの攻撃が強化されたり、技を習得しやすくなるという仕組みだ。





プレイスタイルに応じて強くなる！



↑←特定の攻撃を使い続けると、そのアクションタイプの熟練度が優先して上がるため、自分好みの武将に育てられる。

壮大な歴史を紡ぐ新武将たち



本作には、123ページで紹介した真田信之のほかにも、戦国時代を代表する新たな英傑たちが多数参戦し、濃密な戦国物語を紡いでいく。なお、『戦国無双 Chronicle(クロニクル) 2nd』より加わった井伊直虎、藤堂高虎、柳生宗矩は、ナンバリングタイトル初参戦だ。



⬆隆景は、剣と書物を手に戦う武将。強力な水軍を持っていた毛利家らしく、水による攻撃も得意。

慈悲深き叡智

小早川隆景

声:岡本寛志

小早川家の当主。中国地方を治める毛利元就の三男で、父親譲りの才知を持っている。常人は考えつかないような奇策をつぎつぎと打ち出して、毛利家の発展を支えた。何よりも民のことを優先した献策を行う。



乱世の大悪党

松永久秀

声:石井康嗣

大和(現在の奈良県)の大名だったが、織田信長の軍門に下る。教養が深く、天文から読み取った運命を己の手で操作しようとしている。自信家であり、誰かの手によって自分の運命が曲げられることを忌み嫌う。



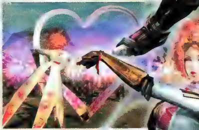
⬆豊久の武器は、身の丈ほどもある巨大な斧。大きいために攻撃速度はやや遅いが、攻撃力やリーチは申し分ない。

若き薩摩隼人

島津豊久

声:宮坂俊蔵

薩摩を治める島津家の若者。叔父の義弘には、多大な恩義を感じている。血気盛んで、性格はどこまでも一途で真っすぐ。ときに無謀と思える行動を取ることもあるが、失敗してもそれを糧に成長できる器量を持つ。



傾国の美女

小少将

声:白石涼子

みずからを"不幸を呼ぶ女"と称する、神出鬼没で妖艶な美女。男性を惑わす魔性の魅力を持っており、絶えず権力のそばで暗躍。男たちを意のままに転がし、四国の征服を画策する。



流れを見通す才人

大谷吉継

声:日野 聡

近江(現在の滋賀県)出身。浅井家で才能を発揮した後、豊臣秀吉の配下となった。視野が広く、時勢を見るのに長けているため、流れに従うことが正しい道と考えていた。しかし、藤堂高虎や石田三成と出会い、その考えが少しずつ変化していく。



上杉景勝
寡言なる威将

声：竹内良太

上杉謙信の姉である綾御前の実子で、後に謙信の養子となる。"軍神"の父の名に恥じぬよう、日々努力を重ねており、言葉よりも行動で意思を示さんとする不言実行の人。口数が少なく威厳のある風貌だが、性格は細やか。



⬆特殊な形状の巨大な二刀を巧みに操り、軍神の子が戦場を縦横無尽に暴れまわる！

片倉小十郎
伊達の懐刀

声：竹内良太

陸奥の大名である伊達家の家臣で、智略に優れることから"智の小十郎"と称される。主君の伊達政宗とは乳飲み子のころからの長い付き合いで、政宗が危険を冒そうとすると、容赦のない辛辣な諫言を行うことも。



早川殿
関東の明珠

声：佐藤聡美

相模の大名、北条氏康の娘。育ちのよさを感じさせる少女だが、あどけなさの残る面立ちと親しみやすい雰囲気の中に、芯の強さを秘めている。家族を大切にしており、弟たちはもちろん家臣や領民にも慕われている。



井伊直虎
可憐なる井伊家当主

声：斉藤佑圭

井伊家の当主。家系に男子が生まれなかったため、女性ながら男名を与えられて家督を継いだ。今川家に仕えているが、当主の器でないと戸惑い、悩みながらも、持ち前のやさしさで民の平和を守ろうと奮闘している。



藤堂高虎
冷徹なる氷刃

声：松風雅也

大谷吉継とともに近江の浅井家に仕えた後、徳川家康のもとに参じた。低い身分から出世した実力者で、生き残るためには手段を選ばない切れ者だが、心の奥底には、大切な主君や友への熱い思いを持っている。



⬆大和の豪族である柳生家を継いだ宗矩。父譲りの卓越した剣術で、並み居る敵を斬り裂く。

柳生宗矩
不殺の剣豪

声：宮崎寛務

新陰流の剣豪として名高い柳生石舟斎の息子。自身も剣豪として知られており、のちに徳川家の剣術師範となる。"不殺"、"自然体"、"活人剣"を信条としているが、どこかうさんくさい曲者。

Vita
PS3

武将たちが描く天下への道



本作のストーリーモード"無双演武"では、戦国時代の壮大なドラマが描かれる。ここでは、無双演武の流れとともに、最初からプレイできる4つの章を紹介。さらに、全国を旅しながら武将たちとの交流を楽しむ新モード"流浪演武"の魅力にも迫る。

2部構成のストーリーモード

無双演武

無双演武は、10章の地方編と2章の天下統一編から構成されており、複数の武将の視点で戦国時代の始まりから終焉までを追体験できる。また、これまでのシリーズでは深く語られなかった九州や四国などの各地方のストーリーが、新武将たちの活躍を交えて描かれるのも見どころだ。



↑織田の章と武田の章をクリアーすると、天下統一編へ進む。また、地方編のシナリオをクリアーすると、ほかの地方編シナリオが出現し、遊べるようになる。

◆無双演武の流れ

地方編
- ◎織田の章
- ◎武田の章
- ◎中国の章
- ◎関東の章
- ◎九州の章
- ◎東北の章
- ◎四国の章
- ◎徳川の章
- ◎上杉の章
- ◎近畿の章

→ **天下統一編**
- ◎天下統一の章
- ◎真田の章

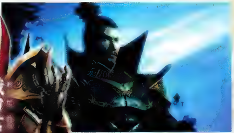
→ **エンディングへ**



織田の章

桶狭間の戦いで今川義元を討ち取り、尾張の小大名から天下統一にもっとも近い男へと躍進した織田信長。彼のもとには、類まれなるカリスマ性に惹かれて多くの武将たちが参じた。だが、徹底的に敵を滅ぼさんとする信長の姿に、徐々に迷い、戸惑う者たちが現れる。





↑天下布武を掲げて行動を起こした信長は、怒涛の快進撃で乱世を駆け上がっていく……。

武田の章



"甲斐の虎"と畏れられる武田信玄は、真田兄弟ら若き将たちを率いて、乱世に王道を敷くべく上洛を目指す。最初に相まみえるのは、信玄が宿敵として認める"軍神"こと上杉謙信。川中島を舞台に、両軍が雌雄を決する。



老将の見つめる先は……





運命が動き出す

↑←幼きころより武芸に励み、お互いを高めあってきた真田兄弟。ふたりは手を取り合い、戦場を駆ける！

新モードの流浪演舞も収録！

流浪演武は、オリジナルの武将を作成して日本全国を巡り、さまざまな武将たちと出会いながら"武将列伝"を完成させる新モード。武将列伝には、戦闘で出会った武将たちの経歴などの情報が記録される。閲覧できる項目は、各武将とのイベントで友好度を上げると増えていくぞ。また、無双演武では登場しない武将を仲間にして操作できるほか、無双演武では入手困難な珍しい武器が入手できるなど、やり込み要素も満載！



➡武将のエディット機能も大幅に進化し、奥義文字や家紋なども設定可能に。



⬅マップには、武将や商人が出現し、誰かがいる地点に進むと、戦闘やイベントが発生する。



➡戦闘終了時や、マップで誰かに会うとイベントが発生する。正しい選択肢を選ぶと、友好度が上がるぞ。

中国の章

中国地方の覇権を握った毛利家のもとに、豊臣秀吉が率いる織田軍の脅威が迫る。秀吉が先兵に選んだのは、"両兵衛"こと竹中半兵衛と黒田官兵衛のふたり。中国地方を舞台に、稀代の謀将・毛利元就と息子の小早川隆景が、両兵衛たちと手に汗握る謀略合戦をくり広げる。







⬅毛利家の当主である元就は稀代の策士で、類まれなる謀略で勝利を収めてきた。彼の息子である隆景にも、その優れた才智は受け継がれている。



毛利元就（もうりもとなり）





北条氏康（ほうじょううじやす）

関東の章

家族を守るため、しかたなく合戦に身を投じる北条氏康とその家臣たち。望まぬ戦いはやがて、盟友の今川家を守るためにさらに激化。新たな敵が"相模の獅子"氏康に牙をむく……。



⬅氏康の愛娘である早川殿は、戦いのなかでときに大切なものを失いながらも、家族の愛を再確認し、より強く、たくましく成長していく。

戦場に咲く一輪の花



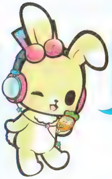
➡関東の章では、早川殿と甲斐姫の交流も見どころのひとつ。性格の異なるふたりだが、合戦を通してお互いに絆を深めていく。

戦いの中で強まる友情

次号（3月20日発売）では本作を徹底攻略！

音どけ

あの人の声、お届けします



人気作品に出演している声優さんの声をお届けするコーナー。今回は、白石涼子さんと佐藤聡美さんのふたりが登場～！

イラスト：ふじのきともこ

戦国時代を舞台に、爽快なアクションと濃密な人間ドラマが楽しめる『戦国無双4』。シリーズ10周年を記念して制作されている本作で、小少将(こしょうしょう)を演じる白石涼子(しらいしりょうこ)さんと、早川殿(はやかわどの)を演じる佐藤聡美(さとうさとみ)さんにインタビュー。本作の収録時の思い出や、キャラクターへの思いを訊いた。

佐藤聡美

Satomi Sato

5月8日生まれ。宮城県出身。おもな出演作品は、『けいおん!!』(田井中律役)、『氷菓』(千反田える)など。4月放送予定の『魔法科高校の劣等生』(柴田美月役)にも出演が決定。(文中は佐藤)

白石涼子

Ryoko Shiraishi

9月7日生まれ。奈良県出身。『ハヤテのごとく！』(綾崎ハヤテ役)、『絶対可憐チルドレン』(野上葵役)、『咲-Saki- 全国編』(染谷まこ役)などを始め、多数の作品に出演している。(文中は白石)



早川殿(はやかわどの)

[illegible]



小少将(こしょうしょう)

自身を"不幸を呼ぶ女"と称する、妖艶な美女。男たちを惑わして意のままに操り、四国征服を企む。



清楚と派手好き 対照的なふたり

――おふたりは今回、『戦国無双4』に登場する新武将の早川殿と小少将をそれぞれ演じられていますが、『戦国無双』シリーズをプレイしたことはありましたか？

白石　遊んだことはありませんでしたが、タイトルはもちろん知っていました。カッコいい歴史上の人物が戦うゲームだなって。

佐藤　私は、『戦国無双』シリーズが大好きな友人がいるので、ゲームの魅力や、どの武将が好きといった話をよく聞いていました。

――なるほど。早川殿や小少将は、歴史的にはそこまで有名な人物ではありませんが、彼女たちについては何かご存じでしたか？

白石　ぜんぜん知らなかったです（笑）。さすがに、織田信長や徳川家康といった、教科書に出てくるような有名な武将は知っていますが、あまり歴史に詳しくはないですし、日常的にこの武将がカッコいいとか、誰が好きとかまでは考えていなかったので。

佐藤　私も武将と言うと、学校の授業で習った人、テストに出る人というイメージが強くて（苦笑）。だから、あまり知らなかったんですが、今回早川殿の役をやらせていただいて、武将について調べるようになりましたね。

――本作で彼女たちへの理解が深まったということですね。では改めて、小少将と早川殿について教えてください。

白石　私が演じた小少将は、見た目の通り、ファンキーでセクシーな女性です。初めて小少将のイラストが公開されたときの評判を見ても、予想外のビジュアルだったようで、驚いている人が多かったですよね。

佐藤　確かに、すごい格好ですよね！

白石　だから、いい意味で皆さんの期待を裏切っているキャラクターなんじゃないかなと。

――小少将は布をハート型にして攻撃したりと、アクションも個性的ですよね。

白石　彼女はセクシーさを武器に戦いますから（笑）。声のイメージもセクシーでキュートな感じで、というお話だったので、彼女らしさが出せるようにがんばって演じました。

――男性武将たちをたぶらかすような場面もあるとお聞きしましたが……。

白石　たぶらかしてますよ～。「え!?　そんなのに引っかかっちゃうんだ」ってくらい、とても単純な手で（笑）。きっと、男性が簡単に引っかかるくらい魅力的なんでしょうね。

――男性は、魅力的な女性に弱いですから（苦笑）。では続いて、佐藤さんが演じた早川殿は、どのようなキャラクターでしょう？

佐藤　早川殿は、すごくマジメで家族思いの女の子です。どちらかと言うと平和主義で、戦う意思はそれほど強くないんですが、国や家族のために立ち上がります。ですから、語尾に“！”マークがついているようなセリフや好戦的なセリフでも、あまり感情的にならないように、怒るときも淡々と、静かに表現するように心掛けました。

――“静かに怒る”というのは、演じるうえで難しいように思えるのですが……。

佐藤　そうですね。やっぱり、感情のバランスを取るのが難しかったです。収録中は「もっと気持ちを抑えてください」といったご指摘をいただくこともありましたね。ただ、最後には納得のいく演技ができたので、“怒っていないように見えて、静かに怒りを燃やす”という早川殿の気持ちを、私の演技から感じ取ってもらえるとうれしいですね。

白石　ふだんは怒らないような女の子が戦っている姿って、胸がキュンとするよね～。



――早川殿と小少将は、見た目も性格も、なかなか対照的なキャラクターですよね。

白石　そうですね。ただ、強気に見える小少将も、じつは弱い一面があって、大切な人を不幸にしてしまった過去を悔やんでいるんです。「どうせ私は、人を不幸にしちゃう人間なの」って。でも、その弱さを武器にするしたたかさも持っているので、彼女の二面性を引き出せるようにがんばりました。遊ぶときは、ぜひ注目していただければと思います。

――では、早川殿の注目のシーンは？

佐藤　甲斐姫とのやり取りですね。早川殿は毅然と振る舞っていますが、甲斐姫とのやり取りでは、年相応の女の子らしい姿を見せてくれます。ドラマチックな展開もありますので、ぜひ見てください！　（次ページに続く）

作品紹介



発売日：3月20日発売予定　メーカー：コーエーテクモゲームス
対応機種：プレイステーション Vita、プレイステーション3
ジャンル：アクション　プレイ人数：1～2人
価格：プレイステーション Vita版は6800円［税抜］（7140円［税込］）、ダウンロード版は6000円［税抜］（6300円［税込］）、プレイステーション3版は7200円［税抜］（7560円［税込］）、ダウンロード版は6286円［税抜］（6600円［税込］）

シリーズ10周年を飾る武将たちが戦場に集結！

人気アクションゲーム『戦国無双』シリーズの最新作。真田信之や大谷吉継など、ファンからの要望が高かった武将が多数参戦し、史実をもとに描かれる壮大な戦国絵巻を体験できる。また、アクションも多数の新要素が追加されて、大幅にパワーアップ。さらに爽快感が増した、一騎当千のアクションを堪能できる。



⬆キャラクターのアクションタイプや成長システムを一新。おなじみのお手軽な操作性はそのままに、これまで以上の多彩なアクションがくり出せる。

本作の詳しい情報は122ページをチェック！

佐藤さんが大好きな『うたの☆プリンスさまっ♪』

——おふたりはふだん、ゲームを遊ばれたりはしますか？

白石　う〜ん、私は最近、ほとんどゲームをプレイしないんですよね。いちばんゲームを遊んでいたのは、小学生のころかな。ファミコンやスーパーファミコン、ゲームボーイなどは、よく遊んでいましたよ。

——そのころ遊んだ中で、もっとも印象に残っているものは何ですか？

白石　『星のカービィ』です。

佐藤　懐かしい〜！

白石　ぜんぜん上手にできなかったですけど、よく遊びましたね。それこそ、BGMが耳から離れなくなるくらい（笑）。あとは、『桃太郎電鉄』とか『人生ゲーム』、『マリオカート』といったシリーズは、よく友だちといっしょにプレイしましたね。

佐藤　『マリオカート』はみんなやっていましたよね。私も子どものころに遊びました。

——佐藤(さとう)さんは、『マリオカート』のほかにはどんなゲームをプレイされましたか？

佐藤　妹もゲームが好きなので、『ファイナルファンタジー』シリーズなどをいっしょにプレイしていました。私がいちばん好きなのは、『サモンナイト』シリーズです。これも、『3』くらいまでは妹と遊んでいましたね。その後は、『ときめきメモリアル ガールズサイド』や『遥かなる時空の中で』シリーズなどの恋愛アドベンチャーゲームにハマって。

白石　けっこう遊んでいるね〜。

佐藤　そうですね（笑）。ゲームが好きな友だちと、オススメのタイトルを紹介しあったりとかもしていますよ。ほかには、乙女ゲームの『金色のコルダ』シリーズや『うたの☆プリンスさまっ♪』も大好きです。

——『うたの☆プリンスさまっ♪』は、アニメも大ヒットしましたよね。

白石　どんなところがいいの？

佐藤　私はゲームからファンになったんですが、メインのシナリオもさることながら、リズムゲームがおもしろいんですよ。アイドルを題材にしていることもあって、音楽の要素が強いのが魅力のひとつだと思いますね。

——これまでのお話を聞いていると、佐藤(さとう)さんはどちらと言えば、ひとりで遊ぶタイプのゲームがお好きなんですね。

佐藤　そうですね。でも、みんなで遊ぶゲームも好きです！　最近は、『モンスターハンター4』にハマっていました。インターネットで友だちといっしょに遊んだりして。

白石　そうやってインターネットにつないだりして、ひとりで没頭してゲームを遊んでいると、思わず声が出ちゃうことってない？

佐藤　出ちゃいますね〜。『モンハン』も、集まってプレイしているときは、声を出さないようにしています（笑）。でも、声を出すと、ストレス発散にもなるからいいかなって。





「大好きなカメラを持って外に出るのが好きです」（佐藤）

レギュラーコーナー◆音どけ〜あの人の声、お届けします〜



白石さん&佐藤さんのサイン入りポラロイドを抽選で2名の方にプレゼントします。

白石さん＆佐藤さんのポラロイドの希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、記事の感想、さんへの応援メッセージ、本コーナーに出演してほしい声優さんの名前を明記し、右の応募券を貼って、242ページのあて先で「音どけムソー」係までお送りください。締切は、3月27日の当日消印有効です。皆さんからのご応募、お待ちしています！

週刊ファミ通 3月27日号 音どけ応募券 ※コピー不可

応募の注意

※プレゼント当選者の発表は、賞品の発送（4月中旬予定）をもって代えさせていただきます。どちらのポラロイドが当たるかは、編集部にお任せください。
※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。
譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され、賞品をお返しいただく場合があります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このコーナーの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

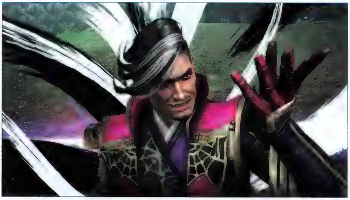
――続編の『モンスターハンター4G』も発表されましたが、遊ぶご予定は？
佐藤　もちろんあります！　『4』のセーブデータを引き継げるみたいなので、武器や防具をもっと鍛えておきたいですね。
白石　あ、そういえば私、いま聡美ちゃんと話していて、大人になってからハマったゲームを思い出しました。『どうぶつの森』です。
――『どうぶつの森』も熱中してしまうゲームですね。いつごろプレイされたんですか？
白石　何年か前だから、ニンテンドーDSの『おいでよ どうぶつの森』かな？　花を育てたり、虫を採ったりして。コツコツ進めるタイプのゲームが好きなので、かなり遊びました。
佐藤　『どうぶつの森』は、収録現場で遊んでいる人が多かったですよね。「南の島に行ってさ～」みたいな話を聞いて、「旅行にでも行ったのかな？」と思っていたら、じつは『とびだせ どうぶつの森』の話だった、なんてこともありました(笑)。

ボルダリングをする白石さんは男らしい!?

――では、ゲームを離れまして、それ以外のご趣味についてうかがいたいと思います。休日は、どのように過ごされていますか？
白石　私は、趣味らしい趣味がないんです。一時期は身体を動かそうと思ってジムに通っていたんですが、いまはお休みしていて。最近は、テレビを見て、おいしいご飯を食べて、寝て……と、ダラッと過ごしてます(苦笑)。
――お忙しいでしょうし、休息は必要ですからね(笑)。では、佐藤さんは？
佐藤　いまの趣味は、猫をモチーフにしたもののコレクションと、写真撮影です。休日は、自宅で過ごすこともありますが、数年前に女子向けの一眼レフカメラを購入したので、友だちを誘って、できるだけ外に出るようにしています。
――どちらかと言うと、白石さんはインドア派、佐藤さんはアウトドア派なんですね。
白石　誰かに誘われないと外出しないので、確かにインドア派かも(笑)。でも、体を動かすのは好きですよ。いまはボルダリング(ロッククライミングの一種。ジムでは、コブのついた人工壁を登る)に興味があって、何度か行っています。あと、やったことはないですが、トランポリンもおもしろそうだなって。
――ボルダリングですか！
白石　このあいだは、くぎみー(声優の釘宮理恵さん)といっしょに行きました。くぎみーは慣れていて、スイスイ登って行っちゃう。私も登れましたが、インストラクターの方に「登りかたが男っぽい」と言われました(苦笑)。力任せに、グイグイ登っていっちゃうからみたいなんですけど。
佐藤　涼子さん、すごい！(笑)
――ボルダリングは難しそうですが、そんなにグイグイ登っていけるのは、本当にすごいですね。ボルダリングをやられてみて、いかがでしたか？
白石　筋肉痛になるほどハードでたいへんなんですが、登りきったときの達成感が最高です。思わず「行けたー！」って叫んじゃうくらい。壁と友だちになれるくらい、筋肉を鍛えてみたいなとも思っているんですが、ひとりだと行く気が起きないので、誰か私をボルダリングに誘ってほしい(笑)。
――あはは(笑)。さて、話は尽きませんが、最後に、『戦国無双4』の発売を楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
佐藤　私も、本作の発売を心待ちにしています。いろいろな記事を読んで、期待を高めながら発売をお待ちください。ゲームを買ったら、ぜひ早川殿を使ってみてくださいね。
白石　小少将は、戦いかたも斬新でかっこいいです。女性らしいセクシーでキュートな動きもあるので、ぜひ彼女を操作して、色気満点の攻撃ボイスを堪能してほしいですね。



「ふだんはインドア派ですけど体を動かすのは大好き！」(白石)



ひとこと聞いてみた！

本作に登場する武将でかっこいいのは誰？

本作に登場する武将の中で、カッコいい武将を挙げてもらったところ、佐藤さんのイチオシは松永久秀。「技がいちばんカッコよかったです」だって。一方の白石さんは、「イケメンがいっぱいいるけど、小早川隆景かな。王子っぽい」と、ゴキゲンだったよ。



次回の音どけは、洲崎 綾さんが登場予定！ 公式Twitterをチェック！

ヒーローバンク

今週は、『ヒーローバンク』を楽しむために知っておきたいバトルの流れや登場人物などを徹底紹介！ 心の準備をして……発売を待とう！



3DS	セガ	3月20日発売予定 5286円[税抜](5550円[税込])
ジャンル	RPG	テイスト マネーバトルRPG
通信機能		
ダウンロード版は4667円[税抜](4900円[税込])	プレイ人数 1～2人	CERO 全年齢対象

最終進化を遂げた最強クラスのヒーロー着とは!?

お金をテーマにした新機軸RPG『ヒーローバンク』の発売まであとわずか。そんな今週は、主人公・豪勝カイトが手にするバトルの最終兵器(ヒーロー着)、エンター・ザ・ヒーローの詳細からお届けしていくぞ！

エンター・ザ・ゴールド



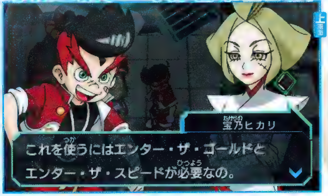
➡近接攻撃を得意とする、主人公専用のヒーロー着。並の相手とのバトルなら、これで十分圧倒できる！

エンター・ザ・スピード



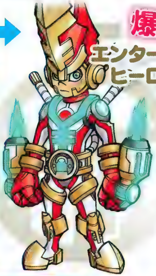
➡スピードに優れた主人公専用ヒーロー着。素早い動きからくり出される攻撃が、対戦相手を翻弄する！

ふたつのデータが合わさって!



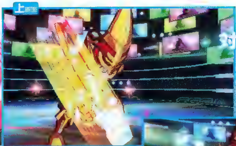
⬆バトルで使い込んできたふたつのヒーロー着。それらに蓄積されたデータを活用することで、作中でもトップクラスの能力を持つヒーロー着が生まれる!!

爆誕! エンター・ザ・ヒーロー!!



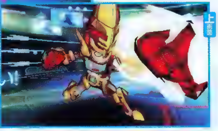
⬅スピードとパワーを兼ね備えたヒーロー着。強さに見合う莫大な資金を消費するので、そうそう簡単に使えないかも!?

強烈なコンボで対戦相手を粉砕!!



⬅エンター・ザ・ヒーローは接近戦を得意とする。この究極のコンビネーションが決まれば大ダメージは確実!?

長いリーチでロングレンジも強い!

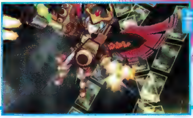


➡長いリーチとスピードを活かした鋭い踏み込みで、相手の懐に一気に飛び込んで攻撃できる！

COLUMN

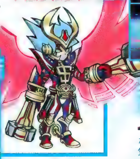
もちろん相手もさらに強く!?

カイトのライバル的な存在である天野ナガレも、エンター・ザ・ヒーローに匹敵するヒーロー着を手に入れる。それがこのジャスティスダラーだ！ 弱点が見当たらないほどの万能さを誇るジャスティスダラーとの決戦は……そう遠くない日にやってくる!!



➡多彩な弾(ミサイルも！)を乱射する強力わざに対抗できるのか!?

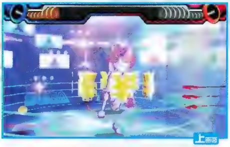
最強の一角はここにも! ジャスティスダラー降臨!!





戦術性の高いヒーローバトルの流れを解説！

本作のキモとなるのが、ヒーロー着をまとって仮想世界で戦う"ヒーローバトル"だ。ここからは、このバトルがどう進んでいくのかという流れを徹底紹介していく。残り資金を考えながら適切な"わざ"を選択し、多彩なアクションを見事に決めたとき、キミの手に勝利が転がり込んでくるはずだ!!



←観客にアピール！ これで資金を手に入れることもできるのだ。

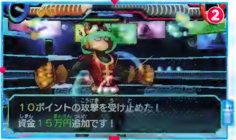
❶ おひねりを集めて資金を稼ごう！

何らかの行動をするたびにお金を使うヒーローバトルでは、資金の確保が何よりも重要。バトルが始まったら、まずはリングに散らばるおひねりを効率よく拾い集めていくべし！



❷ コマンドを選択して攻撃や防御を行う！

資金が確保できたら、いよいよ本格的な攻防がスタート！ くり出せるわざの中から効果的と思われるものを選び、ダメージを与えていこう。相手の攻撃を防御や回避で防ぐことも重要！





←基本的に多くの資金を使うわざほど強力だ。なお、相手との距離で選べるわざが決まるぞ。

❸ 相手との相性を見てヒーロー着をチェンジ!?

ヒーロー着には属性があり、この相性次第でバトルの展開が変わる場合がある。不利な属性のヒーロー着だと思ったら、思い切ってチェンジしてみることもバトルでは有効なのだ！

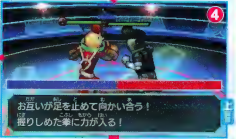


↑ヒーロー着には属性のほか、着用可能時間も設定されている。強くても短時間しか着られないと……！



❹ "ガチンコ"を制する者がヒーローバトルを制する!?

バトル中にときどき発生する"ガチンコ"では、簡単なアクション操作で勝負することになる。ガチンコで勝てば、相手の隙を突ける！

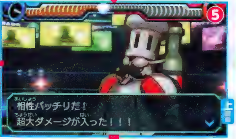




←下画面の指示通りに操作しよう。左はその代表で、連打やこすりを要求される場合もある。

❺ 相手が弱ってきたらフォールのチャンス！

フォールで相手を3秒押え込むか、強烈な攻撃で相手をK.O.すると勝利が確定！ フォールはダウン状態時のみ可能となるので、うまく誘発しよう。なお、ダウンのほかにも、バトル中にはさまざまな状態異常になる場合があるぞ。





←フォールの機会は限られている。必死でこすって、そのまま勝利を決めてしまいたい！

❻ バトルの内容次第でファイトマネーも段違い！

バトル時にどれだけ客を盛り上げられたかが、試合後に入る報酬に大きく影響する。高額マネーが手に入るような展開でバトルできれば、今後の資金繰りがどんどんラクになっていく!?



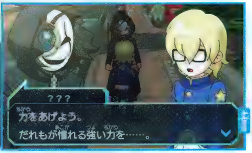
CHARACTER

TOPICS

多彩なキャラクターとヒーロー着がストーリーを盛り上げてくれる！

バトルと並ぶ本作の魅力が、個性的なキャラクターたちがくり広げる、熱くドラマチックな物語だ。ストーリーの詳細は本作の発売を楽しみにしてもらうことにして、ここでは登場人物たちを紹介していく！

マネーゴースト



すべてが謎に包まれている人物。カイトの幼なじみである、天野ナガレが変貌するきっかけを作った。感情を表に出すことがなく、その真意は不明だが、世界を危機に陥れる恐ろしいことを企んでいるようだ。配下に強力な部下も存在する。

COLUMN

彼らがメインキャラクター！

下の3人が、本作の主役級であるキャラクター。彼らの活躍から、きっと目が離せなくなるはず！

主人公 豪勝カイト 声：三瓶由布子

莫大な借金をヒーローバトルで返済しようと試みる、元気な小学生。



財前ミツオ 声：沢城みゆき

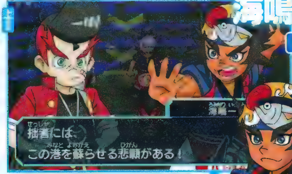
カイトの同級生で学校一の秀才。ヒーローバトルの参謀的存在。

兼丸フクタ 声：中井和哉

超強運の持ち主。お告げの力を使ってカイトを手助けする。

海鳴一心

声：小林ゆう



カイトの通う小学校の1年先輩で、鮮魚店の跡取り息子。一本気な性格で、不正や卑怯な行為が大キライ。好きな時代劇の影響か、かなり古風な言い回しをする。所有するヒーロー着のウオザムライを使って、ヒーローバトルにも参加中だ。

宝乃ヒカリ

声：小松由佳



ヒーローバンク社のエンジニアで、一見クールだが、じつは熱い心を持っている女性。銭念と協力体制を取り、ヒーローバンクに関する重大な秘密を追っている。

ウオザムライ



⬆手に持つ巨大包丁からくり出される、魚の名がついた多彩なわざが魅力。一心が得意とする剣道の実力を、このヒーロー着が増幅させる!?

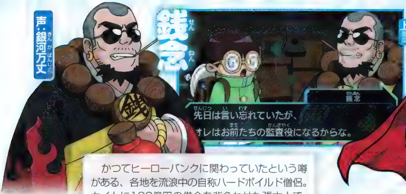
香椎真城

声：井澤詩織



ヒーローバトル専門の番組の名物リポーター。あくなき取材への情熱を持っており、ヒーローバトル参加者のもとに突然現れては、突撃インタビューを敢行することも！

これから発売！ゲーム情報◆ヒーローバンク



銭念

声：銀河万丈

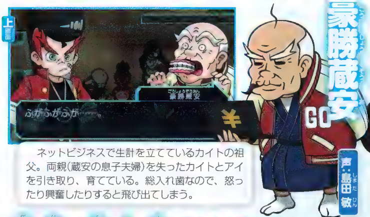
かつてヒーローバンクに関わっていたという噂がある、各地を流浪中の自称ハードボイルド僧侶。カイトに100億円の借金を背負わせた張本人で、その代わりにエンター・ザ・ゴールドを託した。

ロックモンク



↑基本的には接近戦が得意なヒーロー着だが、ロックな歌声を駆使したわざで、超射程の攻撃も可能にしている。

豪勝蔵安



声：島田敏

ネットビジネスで生計を立てているカイトの祖父。両親（蔵安の息子夫婦）を失ったカイトとアイを引き取り、育てている。総入れ歯なので、怒ったり興奮したりすると飛び出てしまう。

豪勝アイ

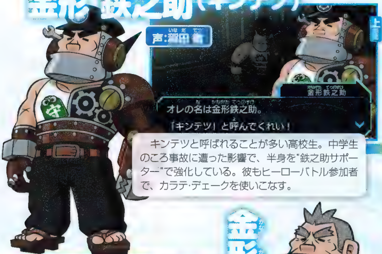


声：桑島法子

中学2年生のカイトの姉。美しさには定評があるものの、怒るとメチャクチャ恐く、近所の不良からも恐れられている。

金形 鉄之助（キンテツ）

声：稲田徹



キンテツと呼ばれることが多い高校生。中学生のころ事故に遭った影響で、半身を"鉄之助サポーター"で強化している。彼もヒーローバトル参加者で、カラテ・デェークを使いこなす。

カラテ・デェーク



↑キンテツ自慢のヒーロー着。見た目通りの強力なパワーがウリ。空手と大工の技術をミックスしたわざの数々を駆使し、ヒーローバトルで活躍する。

金形硬鉄



工場を営んでいるキンテツの父親。事故でキンテツの身体が半機械化(!?)した責任を感じ、つねに心配している。だが、キンテツはポジティブでお人好しな性格なのであまり気にしていない様子。

虎井獅子男



声：江川央生

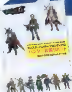
不良グループ"屠雷怨（トライオン）"のリーダー。イカつい見た目なのだが、そこまで強くはなく、かつて豪勝アイにボロ負けした経験を持つ。そのため、アイを天敵と思っているのだが……。

次号（3月20日発売）でも最新情報をお届けします!!

『MHF-G』(モンスターハンター フロンティアG)の最新情報をどこよりも早くお届け!

フロンティア通信 出張版

MONSTER HUNTER FRONTIER G
モンスターハンター フロンティア



『モンスターハンター フロンティアG ハンター装備リポート』が3月17日に発売。初公開となる武具の設定画やコーディネートが満載!

Vita / Wii U / PS3 / Xbox 360 / PC

カプコン	正式サービス中(※) 30日間1400円[税込]		
ジャンル	アクション	テイスト	狩り
通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1〜4人
		CERO	15歳以上対象

プロデューサー 杉浦一徳 ※プレイステーション Vita版は2014年サービス開始予定。
ハードディスク空き容量 Wii U版、PS3版 4.0GB以上、Xbox 360版 7.0GB以上、インターネット環境必須

記事担当
O.G.P Team
あらじ ルキア ピス太 ドロシー まじん みせる ユースケ + あやのん

レギュラーコーナー◆フロンティア通信 出張版

大型アップデート『GG(ダブルジー)』新情報!!

本当の"G"、始まる

4月23日に行われる大型アップデート『GG』の新たな情報を公開! 注目の新武器種"穿龍棍"は、"龍気穿撃"という独自の攻撃手段を持つことが判明! さらに、一面花で覆われた美しい新フィールド"花畑"には、ハンターを翻弄する特殊なギミックが。その花畑に生息する新モンスター"フォロクルル"の生態など、盛りだくさんの内容だ!



宙を舞う12番目 穿龍棍(せんりゅうこん)





これまでに公開された穿龍棍の特徴

- 変形によりリーチが変化
- 壮絶なコンボ攻撃
- 打属性ながらガードが可能
- G級到達後、歌姫のストーリーを進めることで生産が解禁





新情報①

多彩なアクションでモンスターを翻弄

地上からの攻撃はもちろん、ジャンプ回避後に空中から華麗なコンボをくり出すことが可能! ステップでモンスターの攻撃を軽やかに避け、流れるような怒涛の連続攻撃を決めろ!

Vita / Wii U / PS3 / Xbox 360 / PC

※PC版の推奨環境 ■OS:Windows XP、Vista、7、8 ■CPU:Intel Core 2 Duoシリーズ以上 ■メモリー:1GB以上 ■グラフィックカード:NVIDIA GeForce 8600シリーズ以上 ■ハードディスク空き容量:7.0GB以上 ■OSはすべて日本語版のみの対応となります。各OSの詳細な動作環境につきましては、PC版公式ビギナーサイト(http://cog.mhf-g.jp/)でご確認ください。
『モンスターハンター フロンティアG メモリアルパッケージ』は発売中(2014年2月5日発売)で価格は5800円[税抜](6090円[税込])

山本彩乃 声優として活躍するほか、MC業や女優としてテレビドラマや映画で活躍中。愛称はあやのん。
公式ブログはコチラ http://ameblo.jp/ayanon-y/

新情報❷ モンスターを攻撃し、

狙った部位に龍気(りゅうき)を蓄積！





緑からオレンジへそして赤に！

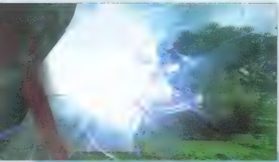
モンスターの各部位を攻撃すると、その部位に“龍気”が蓄積していく。龍気の蓄積具合は、攻撃を当てたときのエフェクトの色で判別可能。蓄積が少ない場合は緑、龍気が溜まっていくとオレンジになり、最大値になると赤に変化する。そして龍気が最大まで溜まった部位には、強力な攻撃“龍気穿撃”が発動可能に！

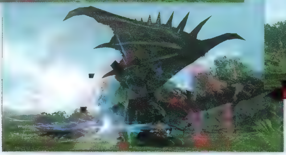
の新武器種



龍気がMAXの部位には龍気穿撃(りゅうきせんげき)が発動可能！

龍気が最大まで蓄積したら、モンスターに大ダメージを与えられる龍気穿撃を発動！　ダメージのみならず、さまざまな特殊効果が発生するのだ。







新情報❸ すべてを穿つ渾身の一撃

龍気穿撃が発動!!

 ※画面写真はすべて開発中のものです。　※画面写真は一部PC版のものが含まれています。※コントローラの操作の説明は携帯機タイプをもとにしています。
※Wii U版、プレイステーション3版、PC版のパッケージをご購入の場合、付属の利用クーポン引換券で60日間のプレイが可能です。Xbox 360版のパッケージをご購入の場合、付属の利用クーポン引換券で30日間のプレイが可能です。以降のプレイには、別途30日間1400円[税込]が必要になります。
※Xbox 360版『MHF-G』ダウンロード版を使用してゲームをインストールする場合は、ハードディスクの空き容量が9.6GB以上必須となります。
※記事中の略称：HR……ハンターランク、HRP……ハンターランクポイント、SR……スキルランク、SRP……スキルランクポイント、GR……ジーランク、GRP……ジーランクポイント

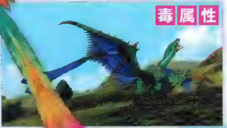
花咲き誇る地に舞う“華”── 華鳳鳥（かほうちょう） フォロロ



特異な性質を備える花畑で生息するために独自の進化を遂げた鳥竜種。変化する体色は、花畑という多色がひしめく環境で、自身の存在を異性へアピールするための進化である。求愛行動以外でも外敵への警告色の役目を持ち、さまざまな色へ変化できる個体が、より強い個体であるとされている。

4月23日 剛種 G級 狩猟解禁!

花の蜜を吸い特性が変化！







吸蜜による

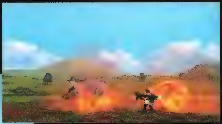
↑➡花の蜜を吸う“吸蜜”を行い、自身の特性を変える。見た目や攻撃属性を変化させ、ハンターを翻弄するのだ。

花たちの楽園に秘められた“美”と“狂”ふたつの顔

新フィールド 花畑

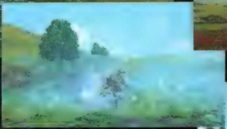


美しい花で覆われた“花畑”。各エリアにさまざまな植物が自生しており、これらの植物に攻撃を加えることで、特殊な効果がもたらされる。うまく利用すればモンスターにダメージを与えられるが、失敗するとハンターが不利な状況になってしまうことも。とくに、ある植物から新たな状態異常“暗闇”を受けると、かなり危険な状態になるという。



植物の花粉が爆発







生い茂る植物が狩りに影響をおよぼす

Vita WiiU PS3

※画面写真はすべて開発中のものです。

クルル



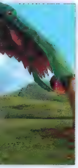
⬆大空を高速飛行し、ハンターを急襲する攻撃。螺旋回転しながらの突進は、ハンターのガードをかち上げるほどの高い威力を持つ、驚異の攻撃だ。

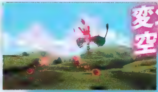




急速上昇し、周囲を炎に包む！

⬆➡ハンターに接近してから、翼をひるがえして急速上昇。上昇時には、液体を落としてさらなる追撃を加える。



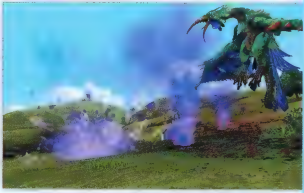




変幻自在に空を舞う！

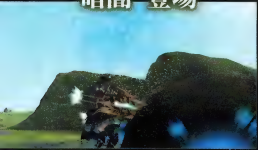
➡滑空から急速に上昇し、宙返りしながら液体を投下する。

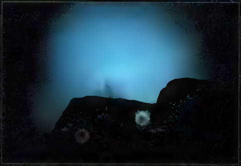
⬇鉤爪による急降下攻撃をしたのち、その勢いのまま液体を投下する。地面に着弾した液体は激しく飛び散り、広範囲に被害をもたらす。



パワーアップ効果は多種多様

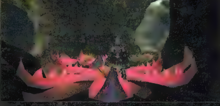
新たな状態異常“暗闇”登場

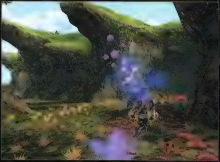




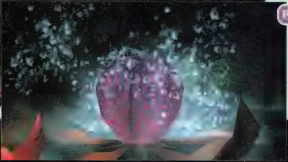
植物の効果で視界が闇に覆われる！







油断すれば――喰われる！



次号も『GG』の最新情報をお届け！

基本無料のオンラインRPGで、無限の冒険に出かけよう！

PSO通 ファンタシースターオンライン ツウ

PHANTASY STAR ONLINE 2 ファンタシースターオンライン2

第45回

★11武器がマイショップで購入可能に！　新しく追加されるカタナの★11武器“コンゴウ”が、絶対欲しい!!　でも、最初はどれくらいの値がつくのかなあ。

『PSO2』プレイヤーズサイト▶▶http://pso2.jp/players/

Vita　PC　iOS　Android

セガ	サービス中　ダウンロード無料、基本プレイ無料(スマートフォン版は2014年春サービス開始予定)		
ジャンル	RPG	テイスト	SF・ファンタジー
通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1人(協力プレイ時1～12人)
		CERO	全年齢対象

シリーズプロデューサー：酒井智史、シリーズディレクター：木村裕也、EPISODE2開発ディレクター：中村圭介 プレイステーション Vita版ディレクター：菅沼裕 PC版プレミアムパッケージvol.2は5980円[税抜]（6279円[税込]）

3月26日アップデート 防衛戦第2弾 “採掘基地防衛戦：侵入”が追加！

採掘基地をダーカーから守り抜く、12人用クエストの第2弾が次回アップデートにて登場。拠点は全部で5ヵ所あるが、どれも建設中となっており、拠点端末の機能も不完全で耐久値が低い。油断しているとあっという間に拠点を破壊されてしまう。仲間と協力して挑もう。

建設中の採掘基地



⬅5ヵ所の拠点をすべて破壊されてしまうと、クエスト失敗となる。全力で守れ！

⬇拠点を守るために防壁が設置されている。これを維持するのがクリアーへの近道だ。

防壁を維持しろ！





ゼッシュレイダなどのボスエネミーも登場

⬆第1弾にはいなかった魚介系ダーカーが登場。ボスエネミーとしてゼッシュレイダも出現し、拠点を狙ってくる。

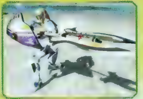
新エネミー “ヴィドルーダ”出現!!

ダンゴムシのようなダーカー。その小さな身体を利用していつの間にかプレイヤーに近づき、スタン攻撃を仕掛けてくる。行動不能にさせられる前に、真っ先に撃破しよう。



新たな★11武器をドロップ

防衛戦第1弾とは異なる武器カテゴリーに、新★11武器が追加。もちろん抜刀時に紋章が浮き上がるギミックも健在だぞ！



ナイトファルクス（パルチザン）



ストライクブルート（ナックル）



チャージハウザー（ランチャー）



オーバーテイル（ロッド）



コンゴウ（カタナ）

レギュラーコーナー◆ファンタシースターオンライン ツウ

Vita　PC　iOS

アドバンスクエストの凍土、地下坑道、浮遊大陸がスーパーハード対応に

現在の最高ランクである、レベル66から70のエネミーが登場する新アドバンスクエストの第2弾が追加される。このクエストは、クリアーしていくとアドバンスリスクと呼ばれる数値が上昇。これにともない、ブーストエネミーとレアエネミーの出現率も上がっていく。レアアイテムを手に入れたいなら、くり返し挑戦するといい。



⬆通常のクエストよりエネミーのレベルが高いだけでなく、スーパーハードの侵食核付きエネミーも登場する。



PSEの出現率が高い!

⬅レアエネミー出現率や獲得経験値量などが上がるPSEが発生しやすい。アイテム収集のほか、経験値稼ぎにも向いている。

気になるレアドロップは?

ましんか解説♥



新★11武器が続々登場!

ドロップする★11武器

- ●グアルス(パルチザン)
- ●サージュストラ(ウォンド)
- ●ザフリジェ(タリス)
- ●ステバレル(ツインマシンガン)
- ●ヒュリオランサー(ワイヤードランス)

新フォトンアーツ&テクニックが追加

新アドバンスクエストとともに告知された通り、新たなフォトンアーツとテクニックも追加される。今回は、ソード、アサルトライフル、ダブルセイバーのフォトンアーツと氷、光属性のテクニックだ。



サテライトカノン(アサルトライフル)

⬆膝をつき、狙いを定めて上空からレーザー攻撃を放つ。チャージ時間によって範囲や威力アップ。



サクリファイスバイト(ソード)

⬅ソードを突き刺し、エネルギーを吸収する。以後は、与えるダメージが一定時間上昇。



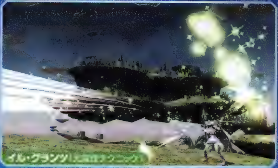
ザイオスライザー(ダブルセイバー)

⬆自身を中心に竜巻を発生させる。エネミーを引き寄せることができるぞ。



イル・バータ(氷属性テクニック)

➡対象のエネミーを攻撃するとともに、氷の紋章を刻む。紋章が刻まれた回数によって、ダメージ量がどんどん上昇していく。



イル・グランツ(光属性テクニック)

➡追尾性能のある光の粒子を、ショットガンのように放つ。

コラボコスチュームが手に入る新ACスクラッチ

新スクラッチでは、オリジナルのコスチュームのほか、『進撃の巨人』とのコラボアイテムも追加。

通常コスチューム



風雅学生服玄



ロマンバカマ冬



トラじまリリーパ

シマシマ模様のリリーパの衣装

『進撃の巨人』コラボコスチューム



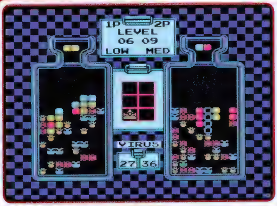
兵団制服M / 兵団制服F / 兵団制服&立体機動装置M / 兵団制服&立体機動装置F

第236回

俺たちの懐ゲー！

VC バーチャルコンソール ～レトロゲーマー座談会～

Wii Uやニンテンドー3DSのバーチャルコンソールで配信されている数々の名作を、編集者たちが語り尽くします！



Wii U 今週のお題
ドクターマリオ

今週の担当

本田ベンツ Honda Benz [illegible]

七転び八百木 Nanakorobi Yaoki [illegible]

ばしを Bashiwo ひとり用、対戦プレイともにまんべんなく遊んだ。3人[illegible]

ゲーム概要 1990年に発売されたアクションパズルゲーム。[illegible]退治しよう。[illegible]ステージクリアー。ふたりでの対戦も可能。

発売年：1990年

ハード	ファミリーコンピュータ
配信開始日	2月26日
Wiiポイント	500円［税込］
メーカー	任天堂

カプセルの色を揃えてウィルス退治

身近でわかりやすい世界観

本田ベンツ(以下、本)　今回は、ファミコン版の『ドクターマリオ』。ゲームボーイ版は3DSのバーチャルコンソールで配信されているけど、ファミコン版は初だよね。

ばしを(以下、ば)　当時は、『テトリス』のヒットを受けて、落ちものパズルゲームがブームでしたよね。このゲームも、ファミコン版とゲームボーイ版が同日に発売されて、どちらも大ヒット。以降、他機種版やカップリング作品なども発売されました。

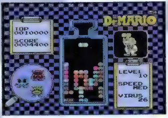
七転び八百木(以下、八)　今年1月に、Wii Uのダウンロード専用タイトルで、主人公がルイージの『Dr. LUIGI ＆ 細菌撲滅』がリリースされましたね。『ヨッシーのたまご』とともに、任天堂を代表する落ちものパズルのシリーズです。

本　縦か横に同じ色を4つ並べて消すルールは『テトリス』と同じだけど、赤、青、黄の3色で構成された6種類のカプセルが特徴だね。

八　落ちてくるブロックを、薬の"カプセル"に仕立てたところがうまいですよね。これで、世界観がイメージしやすくなっている。

本　確かに、医者がカプセルを使ってウィルスを退治する、という設定はわかりやすいね。

ば　ただ、赤とか青のカプセルは、医者からもらってもあまり飲みたくないなあ(笑)。



八　(笑)。ゲームボーイ版のカプセルは白、黒、灰色で、それほど違和感はないんですけどね。

ば　それと、カプセルは自然落下するけど、ウィルスは落ちずにとどまる点も、このゲームのおもしろいところです。連鎖させるには、下段にあるウィルスをうまく消して、上に残っているカプセルを落下させないといけない。

八　カプセルの形は1種類で、操作もシンプルだけど、じつは奥が深いゲームですよね。

ひとりでクリアーするもよし ふたりで対戦しても楽しい！

本　ビンの中のウィルスを全部消すとクリアーになるのも、相手を倒すタイプのパズルゲームとは違った達成感があるね。ひとりプレイの場合は、こういうステージクリアー型のほうが好きだな。

八　じっくり考える余裕はないですけど、相手のことを気にしなくていいですからね。

ば　ちなみに、ファミコン版では、ビンの上から3段目まではウィルスが出現しないけど、ゲームボーイ版では3段目にも出るから、ファミコン版よりも難度が高かった。

八　ゲームボーイ版は、ファミコン版より1段ぶん少ないんですよね。でも、配置されるウィルスの最大数は同じだから難しいんです。レベルが上がると、開始直後の配置によっては、「これは無理！」ということもありました。

ば　対戦の場合は、いかに多く連鎖させて、相手にジャマなカプセルを送り込むかがポイントですね。

八　ただ、レベルを上げると、かなり上の段までウィルスが配置されるから、消す速さも重要です。

本　そう。僕は、相手を気にして急ぐのがどうも苦手で、ひとり用ばかりプレイしていたなあ。

ば　対戦プレイでは、プレイヤーごとにレベルやスピードが設定できるから、調整してプレイすればよかったんじゃないですか？

本　そうなんだけど、レベルを調整して対戦というのも、ねえ。

八　そんな理由で対戦プレイをしないのはもったいないなあ。

ば　対戦もおもしろいのに……。

おまけ情報　白衣のマリオはこんな作品でも活躍！

『ドクターマリオ』シリーズのキャラクターは、ほかのタイトルにも登場している。ニンテンドーゲームキューブで発売された『大乱闘スマッシュブラザーズDX』では、特定の条件を満たすと、ドクターマリオがプレイヤーキャラクターとして登場するのだ。また、意外なところでは、ゲームボーイアドバンス版の『マリオ＆ルイージRPG』で、ウィルスが敵として出てくるぞ。



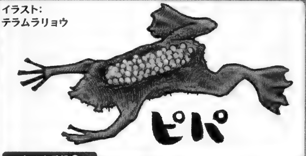
↑『スマブラDX』のドクターマリオ。ファイアボールではなくカプセルを投げる。

次号は 『スーパー魂斗羅』 を予定！

ファミ通 町内会

Famitsu
Chounaikai
2014

イラスト:
テラムラリョウ



カエル図鑑⑫

ピパ　分布　ボリビア以北の南アメリカ

●体長10～17センチ。別名コモリガエル。触覚の役割を果たす前足で獲物を捕獲する。雌は、卵が孵化するまで背中に乗せて生活する。

公式ウェブサイト
コンピュータ町内会



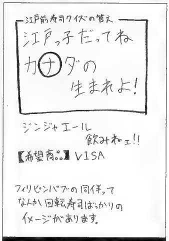
▶毎月最終木曜日20時30分から生町内会配信！
▶特製Tシャツがもらえるオリジナル投稿コーナー
▶投稿者ランキング毎週更新 その他随時更新！

www.famitsu.com/matome/chonaikai/

警告!!　アナタの食生活、お野菜が不足しています！　それと通帳の残高も不足しています！　いますぐ町内会で家内安全……みたいな悪質な広告にだまされるな！　町内会、始まります。

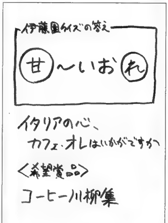
誰でもわかる クイズ

GAVAS 各1050



埼玉県　アリクイ親子と墓とひろし

●スモークサーモンの握り、食いねぇ！ メープルシロップで流し込みねぇ！



広島県　本塁MAX

●人生をナメていて失敗したエピソードを、俳句にして送ってね。季語も忘れずに！

俺逆 裏の裏

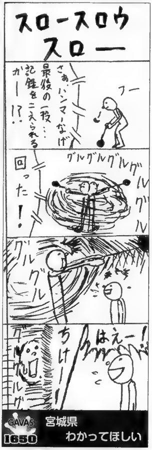
GAVAS 1100

逆に、中村正人の両目を5回点滅させて"ヨ・シ・ダ・ミ・ワ"のサイン。

福岡県　シパンゴ・ビール

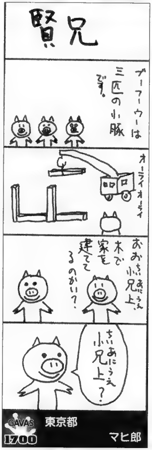
●脱退したキーボーディストが見た幻覚か何かかな？

親しみやすく読みやすい 4コママンガちゃん



●投擲後の選手の叫びは、すべてこの侵入者に対する注意。

GAVAS 1650　宮城県　わかってほしい



●オオカミに家を破壊されるときのBGMは『サボテンの花』で。

GAVAS 1700　東京都　マヒ郎



●晩ご飯の時間までには帰ってこい。

GAVAS 1650　福岡県　塩味電気

今週の業務連絡　3月13日号の"クイズの答え"に掲載された投稿者不明のネタは、長尾パンダ君の作品でした。ここで投稿のオキテを再確認。複数のポストカードを封書でまとめて送る場合も、必ず1枚ごとに住所氏名を明記すること。あと、毎日野菜を食べること。絶対！　（編集者OS）



お羽目字美魔女（お羽目字しましょ）
題字 安達有里

GAVAS 2000 金の本名岡部広字賞
東京都 電気バチ

優香と僕
チュウ♡
（龍が如く2）

●志村けんの寝言かな？

GAVAS 1500 銀の中学時代フェンシング部賞
栃木県 猫の霧

優香に申したい
「限界」
（夕闇通り探検隊）

●まだグラビアでいける！

GAVAS 1000 パールの執行妨害賞
埼玉県 一般人代表

おまわりさん、
例の話が…。
（おさわり探偵 小沢里奈）

●自転車の荷台に積んだ白い箱の中身は何なんですか？

GAVAS 400 今週の島流し
岡山県 高木弘

椐から
刃牙が
（黒澤明）

●ちょっと監督の演出意図がわからないんですが……。

GAVAS 1050 理想を具現化 イイ女



東京都 マヒ郎

●『ゴッドファーザー 愛のテーマ』を奏でてほしい。

GAVAS 1000 誇示 自慢

盲牌しても、すべてイーソーに思える。

東京都 ウルトラマンキダタロー

●国士十三面待ちで、ツモるたびにぬか喜び。

GAVAS 1000 実現 俺の夢

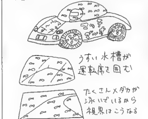
毎朝、片栗粉を溶いたやつを飲んで、血液にとろみをつける。

北海道 倉栖利史

●タマネギを食べると相殺されちゃうから気をつけて。

GAVAS 1100 プレゼン 企画書

メダカとレースが大好きな
近藤真彦（マッチ）さんに
贈りたいレーシングカーのご提案



ついでにヘルメットも同じ
仕様にして二重メダカ！
近藤真彦（マッチ）さん、ご検討
よろしくお願い致します

東京都 電気バチ

●さりげなくギンギラギンな塗装が施されていれば完璧。

GAVAS 各1050 マジマジ うそ

ケーシー高峰が、いままでホワイトボードに書いてきたネタを要約したのが『ノルウェイの森』。

福岡県 シパンゴ・ビール

●上下巻だけでは、とても収まりきらないと思います。

実際はオスのヒヨコはえげつないので、すぐ判別できる。

東京都 ブルロープ祭り

●オス1匹を、ヒヨコ2匹と見間違うほどのえげつなさ。

GAVAS 800 今週の検索ワード 坂本一生 天職 何

埼玉県 美食家・小林

わたしの報告書

◎—1000GAVAS
★—1200GAVAS
☆—1400GAVAS
💩—3000GAVAS

◎〝スープがなくなり次第終了〟の張り紙がされた**風俗店。**
埼玉県　美食家・小林

◎大切な取引先との接待カラオケなのに、**『アイドルマスター』の新曲**しか目に入りません。
埼玉県　サングラス忍者

◎あまりに不具合が多すぎて直しきれないので、**〝ゲーム要素〟**として開き直るJR北海道。
福島県　じん六さんの宴

◎運転手が明らかに指名手配犯だと気づいたときの**車内の会話。**
東京都　やりすぎスージー

◎デスノートに**〝泉〟**と書いたところで泣き崩れるえなりかずき。
神奈川県　遺伝子災害

◎他人を説教して**性的興奮**を得るのが武田鉄矢です。
福岡県　シパンゴ・ビール

◎嘘をついたことじゃなくて、〝家では全裸ですアピール〟をして変に好感度を上げようとしてることに怒ってるんだよ！　**脱げ！**
東京都　電気バチ

◎宝くじに当たったのに、西友に買い物に行く自分の**小物感**が許せない。
東京都　ハダえもん

◎「彼女をイメージしたオリジナルカクテルを作っていただけますか？」と言って出てきたのは**カレーパン**でした。
埼玉県　哲ひと

◎10年にひとりの逸材と歌姫は**毎年現れる。**
埼玉県　美食家・小林

◎時間が迫っていても、NHKの番組のようにどっしりしていたい**（ラジオカルチャー講座**がとくにすごい）。
奈良県　森村誠

★ファミレスの順番待ちで冗談半分に**〝海原雄山〟**と名前を書いたら、10000人目の来客者だったため、その名前で表彰された。
埼玉県　サングラス忍者

◎体重20キロ増。**パイスラッシュ**が似合う男になった。
埼玉県　バイスタンダー

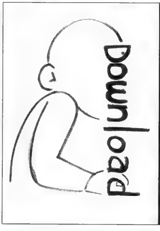
◎「核廃暴流がお好きでしょ」と言って、店を訪れた**東電幹部**に差し出す井川遥。
埼玉県　一般人代表

◎プリングルス2枚でアヒル口写メ送ってきた女のプリングルスが、正規品か百均で買ったニセプリングスかを**判定できるアプリ**ください。
神奈川県　攻撃前予備動作

◎女王様の格好をした孫悟空がムチを持って**「これは料金ぶん！」**。
福岡県　シパンゴ・ビール

GAVAS 1000　クリック　俺もへじ

富山県　ききときとくん



●ハードディスク産業はリビドーが支える。

GAVAS 1000　ティッツ　初投稿

東京都　マヒ郎



●そしてヌー姉妹を探しにアフリカへ。

GAVAS 1200　噂走るよ　新番組タイトル

東京都　電気バチ



●続編の『マサシさん』は深夜枠で。

GAVAS 1000　グランマ　文コラ

ばあちゃん
ブラックホールに近づいたら
もっとボケるで！

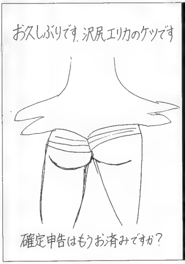
埼玉県　一般人代表

●年金記録もばあちゃんも闇の中へ。

ヤクバライ　そういう年齢になったので、地元の神社へ厄除けをお願いに。厄除けもお宮参りも自動車安全祈願も同じ場所で同時に行うので、お払いはなかなかの長丁場。泣き出す赤ちゃん、鳴る携帯、写真を撮り出す老人と、時間とともに現場がカオス化してました。　（編集者GP）

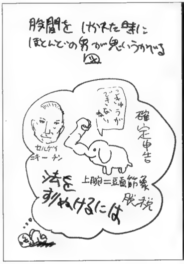
GAVAS 各1100

自在描画 イラスト



福岡県 シパンゴ・ビール

●お久しぶりです。離婚調停はもうお済みですか?



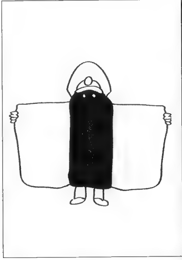
岡山県 高木弘

●耳には『タックスマン』が聞こえてくる。



東京都 茶毛アス

●哲学も吹き飛ぶ貯金額だろうな。



東京都 マヒ郎

●メーテルも知らなかった事実。

GAVAS 1200

フューチャー 僕の考え

『2159年9月30日放送
「笑点」第10000回の感想』

・テーマ曲が安室奈美恵「Body Feels EXIT」からワーグナー「ワルキューレの騎行」にまた戻った
・バイオカプセルの中で溶液に浸かっている山田隆夫が座布団を運ぶからすぐビチャビチャに
・林家キックアスが座っている座布団、もしかしてマンタじゃねぇ?
しっかりしろよ、司会のアルティメット歌丸さんよ!
・ジョン亭コナーの座布団をとろうとすると必ずターミネーターに邪魔されるので、来週から司会がターミネーターになる模様
・さらわれた娘を救出したジョン亭メイトリックスが、コマンドー部隊への復帰の要請を断って座布団を2枚とられた

福岡県 シパンゴ・ビール

●山田君が2159年まで子どもを作り続けたら、総勢何人家族になる?

GAVAS 1000

ドロップ 教えて著作拳



秋田県 みらくる☆ごしん

●甘くない世界を見せてやろうか。

GAVAS 1000

ファミ通町内会に関する投稿のオキテ



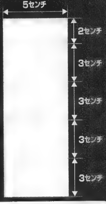
茨城県 シャイニング・エルボー

- ●ヒットガール 検索ワード
- ●大回転 俺の逆
- ●価値観を覆す 学説
- ●羽を広げて 4コママンガ
- ●勝ち取った自由 イラスト
- ●言葉を選べ 文コラ
- ●街の黒ずみ 街のレポーター
- ●伝えよう わたしの報告書

WANTED!!

上戸彩が薄着で縄跳びする待ち受け動画がもらえるなら、ソフトバンクの携帯電話10台契約します! 掟。投稿ネタには住所氏名を必ず明記。できれば電話番号も書いてね。封書でネタをまとめ送りする場合も、各ネタの裏面に住所氏名を忘れずに書きましょう。自分で撮影した人物写真ネタは、必ずモデルから了承を得たうえで投稿しましょう。ヨロシク。

4コマはコレで



町内会への応募はココへ!

〒102-8431 エンターブレイン 週刊ファミ通編集部 町内会○○係まで
eメールでも投稿を受け付けるよ! chounaikai@ml.enterbrain.co.jp まで

ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前(実名)の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。また、住所、氏名、郵便番号が記載されていない場合、ガバスが発送されないことがあります。なお、お寄せいただいた各種投稿につきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・Webサイト・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

LETTERS伝言板

1000 GAVAS

このまま暖かくなったら灯油がひと缶ぶん余っちゃうな

マフラーを巻いている女子はかわいく見える。
（北海道　どうでしょう）

マスクをしてる歯科衛生士がかわいく見えるのと同様、顔に何かを巻いてる女子はかわいく見えるもの。こうした"巻き女子"にならって、男子も何かを顔に巻いたらカッコよく見えるかもな。たとえば黒いタートルネックのセーターを着て、襟を口元まで伸ばしてみるとか。モテすぎちゃっても責任は取れないぜ。

編集者クリニック

軍関係とガンダム以外、プラモってないんですか？
（千葉県　夢シャチ）

そんなことないでしょうよ。まず王道として、クルマがあるよね。定期的に新作がリリースされているし、復刻モデルもいろいろ出ている。軍ものじゃない飛行機や船舶もあるし、スペースシャトルやロケットといった宇宙ものも豊富。プラモデルがホビーとして王道だった1970年代あたりなんて、なんでも模型化されてたしね。まず扇風機。電池を入れると羽根が回るんだよ。あとラジカセやコンポ。これは実際には動かないけど、なぜかプラモになってた。コンポが分離合体してロボットになるヤツもあったな。お城もたくさん出てたよ。こういう情景シリーズの流れで、峠の茶屋とか、かやぶき農家もプラモ化されてたな。なかにはキットに草の種が付属していて、ジオラマに本物の草を生やせるやつもあったよ。あと、妖怪とか魚とか鳥とか人体模型とかサンタクロースとか原子炉とか電話とか、とにかくなんでもプラモになってたんだよ、あの時代。このへんは、研究していくとたいへんおもしろい世界なので、一度ヤフオクとか見てみることをオススメします。

プラモ編集郎

黒豚の肛門の塩焼きがおいしいそうです。編集者さんが食べた珍味の中で、いちばんおいしかったもの、または思い出深いものってなんですか？
（東京都　田トゥーン）

おばあちゃんが静岡出身だったので、イルカを食べさせられたことがあるよ。ニオイがキツいので、味噌で甘辛く煮て食べるんだけど、それでも独特のニオイがあって、子ども心に苦手だったね。いまでも、静岡の沿岸部の魚屋さんには、ふつうにイルカ肉がサクで売ってるから、食文化としてポピュラーなんだろうな。あと、印象深いのは、渋谷の小さな飲み屋で出てきたタニシ。東北のほうではふつうに食べるってことで、お店も築地で仕入れてくるって言ってた。味は、ふつうに貝。まったく抵抗なく食べられました。いちばん強烈だったのが、豚のキンタマの刺身かな。新宿のホルモン屋さんで、特別に入荷したからってことで出してもらって食いました。これがね、まるでホタテの刺身を食ってるようで、甘くてうまかったのよ！　いつでも食えるもんじゃないのでオススメはできませんが、機会があったらぜひお試しを！

味っ子編集者

マクラ投げの終わりかたを教えてください。
（岡山県　さんご）

白熱しすぎてマクラが破れ、中に入っているそば殻が部屋にブチまけられたらテンションが下がって終了。同様に、ふすまや障子に大穴を開けてしまった場合も、罪悪感からテンションが下がって自動的に終了します。まれに、部屋に遊びに来た女子も巻き込み、最初は楽しくやっていたのですが、女子にマクラが思いのほか強めにヒットし、泣き出したためにテンションが下がって終了という場合もあります。ポピュラーなのは、体育教師の乱入により「早く寝ろ！」の終了宣言がなされ、強制的に終わるパターンです。あと、"マクラ投げ"ではなく"マクラパンチ合戦"になると、熱くなりすぎて思わぬトラブルに発展する場合があります。修学旅行生の皆さん、注意しましょう。

マクラーレン本田

偶然ぶつかった女の子に倒れ込み、胸に顔面を埋める、というハプニングに遭遇するにはどうしたらいいですか？
（島根県　カイト）

まず何より大事なのは、相手の女子が、顔が埋まるほどの胸の持ち主じゃないといけない点です。個人的主観でいえば、"埋まる"という表現が当てはまるのはEカップ以上だと思います。さる統計によると、日本人女性のEカップ以上保持者は2割弱。つまり、あきらめてください。

結論が早い編集者

和田ラヂヲの 徐々にポイマン



和田ラヂヲ ホームページ
http://www4.plala.or.jp/radiow

あて先

はがき、封書でのおたより
〒102-8431　エンターブレイン
週刊ファミ通編集部「伝言板」係

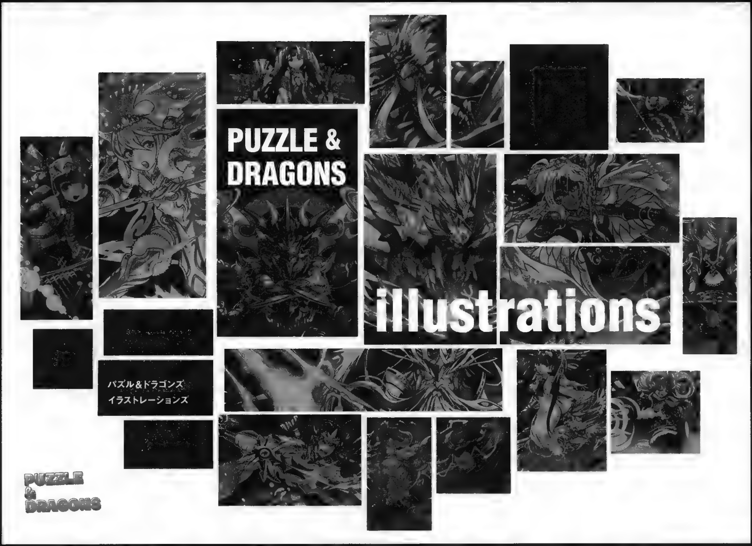
eメールでのおたより
eb-dengonban@ml.enterbrain.co.jp

ご[illegible]ない方はペンネームを併記のうえでご投稿ください。なお、氏名が掲載されていないとガバスを発送できない場合があります。

今週の業務連絡　もうすっかり暖かいし、梅の花も咲いています。春ですよ。つまり花粉ですよ。なんだか鼻水もよく出ているような気がするし、ちょっと眼がかゆいような気がしてきました。きっともうすぐ、くしゃみも出ます。あー、だんだんイヤになってきた。　（編集者MMD）

『パズドラ』初の公式画集

いま改めて知る、モンスターの真の姿



PUZZLE & DRAGONS illustrations

パズル&ドラゴンズ イラストレーションズ　定価：本体2000円＋税

好評発売中!!

KADOKAWA　enterbrain

発行：株式会社KADOKAWA　〒102-8177　東京都千代田区富士見 2-13-3　URL：http://www.kadokawa.co.jp
企画・編集 エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　☎ 0570-060-555(ナビダイヤル)

■本商品は書店などでお買い求めください。　■品切れの際は書店でご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
通信販売のお申し込み先 ➡ ebten(エビテン) http://ebten.jp/　エンターブレイン総合サイト ➡ http://www.enterbrain.co.jp/

WEEKLY ファミ通 アンケート

携帯電話、スマートフォン、はがきで回答できる!

アンケートは、携帯電話、スマートフォン、はがきのいずれかひとつでご回答いただけます。下記の"アンケートにご回答いただく際のご注意"をよく読んでご回答ください。なお、複数ご回答いただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。

設問❶ 今週の週刊ファミ通で、おもしろかった記事はどれですか? 5ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❷ 今週の週刊ファミ通で、つまらなかった記事はどれですか? 5ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❸ 今週の週刊ファミ通を購入する決め手となった記事を、選択肢の中から選び、番号でお答えください。答えはいくつあってもかまいません。

① スクープや新作ソフトの最新情報
② 攻略記事
③ 特集記事
④ クロスレビュー
⑤ ダウンロードコンテンツ
⑥ ゲームの連載コーナー
⑦ ゲーム以外の連載コーナー(マンガ、コラムなど)
⑧ その他

設問❹ 今週の特集(54ページ)についてお尋ねします。この記事について、あなたはどのような感想を持ちましたか? あなたの感想に近いものを選択肢の中から選び、番号でお答えください。答えはいくつあってもかまいません。

① 記事が充実していて楽しく読めた
② アンケート結果が興味深かった
③ 投稿者の意見が参考になった
④ もっとソフトを紹介してほしかった
⑤ 興味がない、または読んでいない
⑥ その他

設問❺ これから発売される家庭用ゲームで、欲しいタイトルを5つ書いてください。併せて、それらの作品の機種名もお書きください。

設問❻ シリーズもしくは続編以外で、あなたが購入したいと思っているゲーム(ルーキータイトル)のタイトルを書いてください。併せて、その作品の機種名もお書きください。

設問❼ 発売から3ヵ月以内の、あなたが遊んだゲームについての評価を書いてください。ご意見は、本誌"読者の視点 ユーザーズアイ"のコーナーで掲載させていただく場合があります。なお、本名の掲載を希望されない場合は、ペンネームを記載してください。

❼-① ゲームのタイトルを書いてください
❼-② ❼-①の機種名を書いてください
❼-③ その作品の評価を1～10点でお答えください
❼-④ プレイした感想を150文字程度で自由にお書きください
❼-⑤ プレイした時間を書いてください
❼-⑥ あなたのペンネームを書いてください

設問❽ ご意見、ご感想、編集部へのお便りなど、ご自由にお書きください。

設問❾ アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選でゲームソフトかギフトカードを差し上げます。希望するプレゼントを右からひとつ選び、○を付けてください。

ありがとうございました。

このはがきでご応募ください。郵送料無料!

3月26日(水)
当日消印有効

● 携帯電話、スマートフォンでご回答いただく場合

QRコード

パスワード **1319**

応募締切 **3月26日** 23時59分送信分まで

URL https://ws-g.jp/eb/surveyk2.asp?id=44&key=YFGJVR

※画面の指示に従って必要事項を入力してください。
※機種によってはQRコードをご利用いただけない場合があります。

今週のプレゼント

ゲームソフト

❶ DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ)



■ プレイステーション3

5名様

ゲーム内容の紹介は ➡66ページ

ギフトカード

計15名様

❷ ニンテンドー プリペイドカード(3000円)
❸ プレイステーション ネットワーク カード(3000円)
❹ Xbox ギフトカード(3000円分)

※いずれか希望する1枚を、抽選で計15名様にプレゼントします。

⚠ アンケートにご回答いただく際のご注意

※ 携帯電話、スマートフォン、はがきのうち、いずれかひとつでご回答ください。複数のご回答をいただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。
※ 携帯電話およびスマートフォンの一部の機種には対応しておりません。また、PCからの回答はできません。
※ 携帯電話、スマートフォンでご回答いただく際の通信料(パケット代)は回答者様のご負担となります。
※ 雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※ 賞品の発送は、当選者発表から1ヵ月以内を予定しております。また、発送先は日本国内に限ります。
※ アンケート回答にあたってご提供いただいた個人情報は、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

●2月20日号の当選者発表(敬称略)

ゲームソフト当選者
北海道 佐々木将明
山梨県 広瀬尚樹
愛知県 田中慎平
大阪府 大窪雄一
熊本県 西山親也

ギフトカード当選者
北海道 佐藤武彦
岩手県 菅原 翔
埼玉県 佐藤晃太
埼玉県 中村裕子
千葉県 大和田康秀
東京都 高橋 誠
神奈川県 斉下紀江
福井県 福丸進一
岐阜県 名和幸子
静岡県 石川大助
愛知県 浅井信耶
和歌山県 今村飛龍
岡山県 亀山博基
長崎県 安達 走
沖縄県 二宮一利

以上、計20名様

今週号のプレゼント当選者は、
5月1日号
(4月17日発売)で発表

※「DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ)」はXbox 360版も発売されていますが、プレゼントの対象となるのはプレイステーション3版です。

Schedule

新作ソフト&関連商品発売スケジュール

3DS ニンテンドー3DS

今冬発売予定

- Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ＜角川ゲームス＞ 6000円/6300円
- Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ(限定版)＜角川ゲームス＞ 8800円/9240円

3月発売予定

- 13日 ウルトラベースボールカードバトル＜カルチャーブレーン＞ 4980円/5229円
- 13日 おさわり探偵 なめこ大繁殖(ぐっどぶらいす)＜サクセス＞ 2096円/2200円
- 13日 くまモン★ボンバー パズル de くまモン体操＜ロケットカンパニー＞ 4800円/5040円
- 20日 ヒーローバンク＜セガ＞ 5286円/5550円
- 20日 ヒーローバンク(ダウンロード版)＜セガ＞ 4667円/4900円
- 20日 マリオパーティ アイランドツアー＜任天堂＞ 4571円/4800円
- 20日 マリオパーティ アイランドツアー(ダウンロード版)＜任天堂＞ 4571円/4800円
- 20日 ゲームセンターCX3丁目の有野＜バンダイナムコゲームス＞ 5219円/5480円
- 20日 ゲームセンターCX3丁目の有野 限定版＜バンダイナムコゲームス＞ 7124円/7480円
- 20日 ゲームセンターCX3丁目の有野(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞ 5219円/5480円
- 27日 熟語 速引辞典＜アルトロン＞ 価格未定
- 27日 NEWラブプラス+＜KONAMI＞ 5700円/5985円
- 27日 NEWラブプラス+(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 5200円/5460円
- 27日 NEWラブプラス+ ネネデラックス コンプリートセット＜KONAMI＞ 32000円/33600円
- 27日 NEWラブプラス+ マナカデラックス コンプリートセット＜KONAMI＞ 32000円/33600円
- 27日 NEWラブプラス+ リンコデラックス コンプリートセット＜KONAMI＞ 32000円/33600円
- 27日 ニンテンドー3DS LL モンスターハンター4 ラージャンゴールド＜任天堂＞ 18952円/19900円
- 27日 **●アイルーポーチ for ニンテンドー3DS LL＜ホリ＞ 1600円/1680円**

4月発売予定

- 10日 ペンギンの問題+ 爆勝! ルーレットバトル!!＜アルケミスト＞ 4800円/5184円
- 10日 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ!＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円
- 10日 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ!(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円
- 17日 逆転裁判123 成歩堂セレクション＜カプコン＞ 3990円/4309円
- 17日 逆転裁判123 成歩堂セレクション 限定版＜カプコン＞ 4990円/5389円
- 17日 わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言! トキメキUP!＜任天堂＞ 4571円/4936円
- 17日 わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言! トキメキUP!(ダウンロード版)＜任天堂＞ 4571円/4936円
- 17日 名探偵コナン ファントム狂詩曲＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
- 24日 シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール＜スクウェア・エニックス＞ 5800円/6264円
- 24日 シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール シアトリズム エディション＜スクウェア・エニックス＞ 23000円/24840円
- 24日 シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール(ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞ 4444円/4800円
- 24日 JSガール ドキドキ モデルチャレンジ＜日本コロムビア＞ 4800円/5184円
- 24日 メイプルストーリー 運命の少女＜ネクソン＞ 4400円/4752円
- 24日 ぐるぐるたまごっち!＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円

5月発売予定

- 1日 おさわり探偵 小沢里奈 ライジング3 なめこはバナナの夢を見るか?＜サクセス＞ 4800円/5184円
- 1日 マリオゴルフ ワールドツアー＜任天堂＞ 4571円/4936円
- 1日 マリオゴルフ ワールドツアー(ダウンロード版)＜任天堂＞ 4571円/4936円
- 29日 ソニプロ＜イメージエポック＞ 5980円/6458円
- 29日 ソニプロ(ダウンロード版)＜イメージエポック＞ 5333円/5760円

6月発売予定

- 5日 ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス＜アトラス＞ 6980円/7538円
- 5日 ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス ニンテンドー3DS LL 本体セット(仮題)＜アトラス＞ 価格未定
- 5日 **■カードファイト!! ヴァンガード ロック オン ビクトリー!!＜フリュー＞ 4980円/5378円**
- 5日 **■カードファイト!! ヴァンガード ロック オン ビクトリー!!(ダウンロード版)＜フリュー＞ 4743円/5122円**
- 19日 **■パックワールド＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円**
- 19日 **■パックワールド(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円**
- 26日 **■IslandDays(アイランデイズ)＜クロン＞ 6000円/6480円**

7月発売予定

- 17日 **■ハマトラ Look at Smoking World＜フリュー＞ 5980円/6458円**
- 17日 **■ハマトラ Look at Smoking World(ダウンロード版)＜フリュー＞ 5695円/6151円**

8月発売予定

- 7日 閃乱カグラ2 -真紅-＜マーベラスAQL＞ 6480円/6998円
- 7日 閃乱カグラ2 -真紅- にゅうにゅうDXパック＜マーベラスAQL＞ 価格未定

2014年発売予定

- 2014年夏 ヨッシー New アイランド＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年夏 ヨッシー New アイランド(ダウンロード版)＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年秋 モンスターハンター4G＜カプコン＞ 価格未定
- 2014年 デビルサバイバー2 ブレイクレコード＜アトラス＞ 5980円/6279円
- 2014年 チョコ犬(仮題)＜日本コロムビア＞ 4800円/5040円
- 2014年 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年 海王＜マーベラスAQL＞ 価格未定
- 2014年 禁忌のマグナ＜マーベラスAQL＞ 価格未定

発売日未定

- シカクいアタマをマルくする。エキスパート 漢字・計算・図形＜IEインスティテュート＞ 3800円/3990円
- シカクいアタマをマルくする。ジュニア こくご・さんすう・しゃかい・りか・せいかつ＜IEインスティテュート＞ 3800円/3990円
- シカクいアタマをマルくする。マスター 国語・算数・社会・理科＜IEインスティテュート＞ 3800円/3990円
- SRPG(仮題)＜アルファ・ユニット＞ 価格未定
- シミュレーションRPGプロジェクト＜イメージエポック＞ 価格未定
- 天空の機士ロデア＜角川ゲームス＞ 価格未定
- チョコボレーシング 3D(仮題)＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ブレイブリーセカンド＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ドリームトリガー3D＜ディースリー・パブリッシャー＞ 価格未定
- ZAOO＜デジタルワークスENT＞ 価格未定
- 死神鬼(仮題)＜デジタルワークスENT＞ 価格未定
- レイトン7＜レベルファイブ＞ 価格未定

Vita プレイステーション ヴィータ

3月発売予定

- 13日 ファントムブレイカー:バトルグラウンド(ダウンロード版)＜5pb.＞ 1200円/1260円
- 13日 ファントムブレイカー:バトルグラウンド(数量限定版)＜5pb.＞ 4800円/5040円
- 19日 Jスターズ ビクトリーバーサス＜バンダイナムコゲームス＞ 6648円/6980円
- 19日 Jスターズ ビクトリーバーサス アニソンサウンドエディション＜バンダイナムコゲームス＞ 9505円/9980円
- 20日 戦国無双4＜コーエーテクモゲームス＞ 6800円/7140円
- 20日 戦国無双4(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6000円/6300円
- 20日 プロ野球スピリッツ2014＜KONAMI＞ 6650円/6982円
- 20日 プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 6150円/6457円
- 20日 超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション＜コンパイルハート＞ 5800円/6090円
- 20日 超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション(限定版)＜コンパイルハート＞ 7800円/8190円
- 20日 超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション(ダウンロード版)＜コンパイルハート＞ 5047円/5300円
- 20日 ファンタシースターオンライン2 エピソード2 デラックスパッケージ＜セガ＞ 4980円/5229円
- 27日 薄桜鬼SSL ～sweet school life～＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6090円
- 27日 薄桜鬼SSL ～sweet school life～(限定版)＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8190円
- 27日 アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の錬金術士～＜ガスト＞ 5800円/6090円
- 27日 アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の錬金術士～ プレミアムボックス＜ガスト＞ 7800円/8190円
- 27日 ゴールデンタイム Vivid Memories＜角川ゲームス＞ 5980円/6279円
- 27日 ゴールデンタイム Vivid Memories 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10479円
- 27日 ロウきゅーぶ! ないしょのシャッターチャンス＜角川ゲームス＞ 6171円/6480円
- 27日 ロウきゅーぶ! ないしょのシャッターチャンス 限定版＜角川ゲームス＞ 9505円/9980円
- 27日 ロウきゅーぶ! ないしょのシャッターチャンス(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 5667円/5950円
- 27日 ウイニングポスト8＜コーエーテクモゲームス＞ 6800円/7140円
- 27日 ウイニングポスト8(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6000円/6300円
- 27日 ウイニングポスト8 20周年記念プレミアムBOX＜コーエーテクモゲームス＞ 9800円/10290円
- 27日 LOVELY QUEST -Unlimited-＜GNソフトウェア＞ 5980円/6279円
- 27日 LOVELY QUEST -Unlimited-(限定版)＜GNソフトウェア＞ 7980円/8379円
- 27日 LOVELY QUEST -Unlimited-(ダウンロード版)＜GNソフトウェア＞ 4953円/5200円
- 27日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd＜セガ＞ 7000円/7350円
- 27日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd(ダウンロード版)＜セガ＞ 6286円/6600円
- 27日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd ポーチセット＜セガ＞ 2500円/2625円
- 27日 プレイステーション Vita スタンド付ケーブル(PCH-2000シリーズ専用)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 2000円/2100円
- 27日 彼女(あのコ)はオレからはなれない＜TGL＞ 4980円/5229円
- 27日 彼女(あのコ)はオレからはなれない(限定版)＜TGL＞ 5980円/6279円
- 27日 彼女(あのコ)はオレからはなれない(ダウンロード版)＜TGL＞ 3791円/3980円

4月発売予定

- 10日 魔都紅色幽撃隊＜アークシステムワークス＞ 6800円/7344円
- 10日 第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇＜バンダイナムコゲームス＞ 7120円/7690円

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。税込価格は3月までは消費税5%、4月以降は消費税8%で掲載しています。

10日 第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇(ダウンロード版)
＜バンダイナムコゲームス＞ 7120円/7690円
10日 俺たちに翼はない＜5pb.＞ 6800円/7344円
10日 俺たちに翼はない(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円
10日 俺たちに翼はない(ダウンロード版)＜5pb.＞ 6000円/6480円
24日 ブレイブルー クロノファンタズマ＜アークシステムワークス＞ 5800円/6264円
24日 ブレイブルー クロノファンタズマ(ダウンロード版)
＜アークシステムワークス＞ 5336円/5800円
24日 限界凸記 モエロクロニクル＜コンパイルハート＞ 6800円/7344円
24日 限界凸記 モエロクロニクル(限定版)
＜コンパイルハート＞ 8800円/9504円
24日 限界凸記 モエロクロニクル(ダウンロード版)
＜コンパイルハート＞ 6000円/6480円
24日 いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!＜GNソフトウェア＞ 5980円/6458円
24日 いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!(限定版)
＜GNソフトウェア＞ 9980円/10779円
24日 いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!
(ダウンロード版)＜GNソフトウェア＞ 5370円/5800円
24日 ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-
＜バンダイナムコゲームス＞ 6170円/6664円
24日 ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-
初回限定生産版＜バンダイナムコゲームス＞ 9980円/10778円
24日 **●レイマン レジェンド＜ユービーアイソフト＞ 4800円/5184円**
4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)
＜角川ゲームス＞ 5980円/6458円
4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)
(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 5370円/5800円

5月発売予定

15日 ゴッド・オブ・ウォー コレクション
＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 3800円/4104円
15日 ゴッド・オブ・ウォー コレクション(ダウンロード版)
＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 2800円/3024円
22日 アムネシア ワールド＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
22日 アムネシア ワールド(限定版)
＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
22日 To LOVEる-とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー
＜フリュー＞ 6980円/7538円
22日 To LOVEる-とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー
(限定版)＜フリュー＞ 8980円/9698円
22日 To LOVEる-とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー
(ダウンロード版)＜フリュー＞ 6463円/6980円
29日 アルカナハート3 ラブマックス!!!!!
＜アークシステムワークス＞ 6800円/7344円
29日 **■アルカナハート3 ラブマックス!!!!!(ダウンロード版)**
＜アークシステムワークス＞ 6256円/6800円
29日 超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート＜コンパイルハート＞ 6800円/7344円
29日 超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート
(限定版)＜コンパイルハート＞ 9800円/10584円
29日 超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート
(ダウンロード版)＜コンパイルハート＞ 6000円/6480円
29日 英雄＊戦姫＜5pb.＞ 6800円/7344円
29日 英雄＊戦姫(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円
29日 英雄＊戦姫(ダウンロード版)＜5pb.＞ 6000円/6480円
29日 もっと姉、ちゃんとしようよっ! +PLUS＜revolution＞ 6800円/7344円
29日 もっと姉、ちゃんとしようよっ! +PLUS
(ダウンロード版)＜revolution＞ 5093円/5500円
29日 もっと姉、ちゃんとしようよっ! +PLUS
(特別限定版)＜revolution＞ 7800円/8424円

6月発売予定

19日 **■デュラララ!! 3way standoff -alley- V**
＜角川ゲームス＞ 5219円/5636円
26日 ガールズ&パンツァー 戦車道、極めます!
＜バンダイナムコゲームス＞ 6640円/7171円
26日 ガールズ&パンツァー 戦車道、極めます!(限定版)
＜バンダイナムコゲームス＞ 9980円/10778円
26日 CROSS†CHANNEL ～For all people～
(クロスチャンネル フォー・オール・ピープル)＜5pb.＞ 6800円/7344円
26日 CROSS†CHANNEL ～For all people～
(クロスチャンネル フォー・オール・ピープル)(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円
26日 **■ロボティクス・ノーツ エリート＜5pb.＞ 6800円/7344円**
26日 **■ロボティクス・ノーツ エリート(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円**
6月 英雄伝説 碧の軌跡 Evolution
＜角川ゲームス＞ 5800円/6264円
6月 英雄伝説 碧の軌跡 Evolution 限定版
＜角川ゲームス＞ 7800円/8424円
6月 英雄伝説 碧の軌跡 Evolution(ダウンロード版)
＜角川ゲームス＞ 4800円/5184円

7月発売予定

24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.1
Printemps＜角川ゲームス＞ 6480円/6998円
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.1
Printemps 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10778円
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.1
Printemps(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 価格未定
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.2
BiBi＜角川ゲームス＞ 6480円/6998円
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.2
BiBi 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10778円
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.2
BiBi(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 価格未定
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.3
lily white＜角川ゲームス＞ 6480円/6998円
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.3
lily white 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10778円
24日 ラブライブ! School idol paradise Vol.3
lily white(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 価格未定
31日 **■IA/VT -COLORFUL-(イア ビジュアルトラックス カラフル)**
＜マーベラスAQL＞ 4800円/5184円
31日 **●IA/VT -COLORFUL-(イア ビジュアルトラックス カラフル)**
(限定版)＜マーベラスAQL＞ 9240円/9979円

2014年発売予定

2014年春 コープスパーティー ブラッドドライブ＜5pb.＞ 価格未定
2014年春 爽海バッカニアーズ!＜プチレーヴ＞ 価格未定
2014年夏 フリーダムウォーズ
＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
2014年夏 フリーダムウォーズ(ダウンロード版)
＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
2014年夏 俺の屍を越えてゆけ2
＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
2014年夏 俺の屍を越えてゆけ2(ダウンロード版)
＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
2014年夏 学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE!～＜プロトタイプ＞ 価格未定
2014年秋 ペルソナ4 ダンシング・オールナイト＜アトラス＞ 価格未定
2014年 剣の街の異邦人 黒の王宮＜エクスペリエンス＞ 5537円/5980円
2014年 フェイト/ホロウ アタラクシア＜角川ゲームス＞ 価格未定
2014年 艦これ改(仮題)＜角川ゲームス＞ 価格未定
2014年 モンスターハンター フロンティアG＜カプコン＞ 価格未定
2014年 **●魔壊神トリリオン＜コンパイルハート＞ 6800円/7140円**
2014年 **●魔壊神トリリオン(限定版)＜コンパイルハート＞ 8800円/9240円**
2014年 **●魔壊神トリリオン(ダウンロード版)**
＜コンパイルハート＞ 6000円/6300円
2014年 ファンタシースター ノヴァ＜セガ＞ 価格未定
2014年 穢翼のユースティア＜dramatic create＞ 6900円/7245円
2014年 **■英雄伝説 閃の軌跡II(センノキセキII)＜日本ファルコム＞ 価格未定**
2014年 Rewrite(リライト)＜プロトタイプ＞ 価格未定
2014年 ワンダーフリック＜レベルファイブ＞ 価格未定

発売日未定

●NORN9 ノルン+ノネット＜アイディアファクトリー＞ 価格未定
パチパラシリーズ(仮題)
＜アイレムソフトウェアエンジニアリング＞ 価格未定
真・女神転生シリーズ＜アトラス＞ 価格未定
SRPG＜アルファ・ユニット＞ 価格未定
MAPLUSポータブルナビ4(仮題)＜エディア＞ 価格未定
タイトル未定＜加賀クリエイト＞ 価格未定
タイトル未定＜加賀クリエイト＞ 価格未定
クロノス・マテリア＜ガスト＞ 5800円/6090円
旋光の輪舞 新シリーズ(仮題)＜グレフ＞ 価格未定
ゾーン オブ エンダーズ HDエディション＜KONAMI＞ 価格未定
東京新世録 オペレーションアビス＜サイバーフロント＞ 5800円/6090円
東京新世録 オペレーションアビス(ダウンロード版)
＜サイバーフロント＞ 5239円/5500円
三極姫 ～三国乱世・覇天の采配～
＜システムソフト・アルファー＞ 5800円/6090円
出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～
＜システムソフト・アルファー＞ 価格未定
銀星囲碁(仮題)＜シルバースタージャパン＞ 価格未定
絶対絶望少女～ダンガンロンパ AnotherEpisode～
＜スパイク・チュンソフト＞ 価格未定
狩るキルDragon(仮題)＜デジタルワークスENT＞ 価格未定
ニコリの数独 ～完全版～＜ハムスター＞ 価格未定
デジモンストーリー サイバースルゥース
＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
タイトル未定＜5pb.＞ 価格未定
タイトル未定＜ポリゴンマジック＞ 価格未定
東大将棋シリーズ＜マイナビ＞ 価格未定
麻雀覇王シリーズ＜マイナビ＞ 価格未定
RPG(仮題)＜ライドオンジャパン＞ 価格未定
Jumpin'(仮題)＜レールファンホールディングス＞ 価格未定
レベルファイブの新作RPG＜レベルファイブ＞ 価格未定

PSP プレイステーション・ポータブル

3月発売予定

20日 プロ野球スピリッツ2014＜KONAMI＞ 3790円/3979円
20日 プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 3290円/3455円
20日 越えざるは紅い花 ～大河は未来を紡ぐ～＜dramatic create＞ 6500円/6825円
20日 越えざるは紅い花 ～大河は未来を紡ぐ～(ダウンロード版)
＜dramatic create＞ 5500円/5775円
20日 那由多の軌跡(PSP the Best)＜日本ファルコム＞ 2800円/2940円
27日 ロミオ&ジュリエット＜QuinRoseUnderGarden＞ 6000円/6300円
27日 ロミオ&ジュリエット 豪華版
＜QuinRoseUnderGarden＞ 8500円/8925円
27日 金色のコルダ3 AnotherSky feat.至誠館
＜コーエーテクモゲームス＞ 5800円/6090円
27日 金色のコルダ3 AnotherSky feat.至誠館
(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 5143円/5400円
27日 金色のコルダ3 AnotherSky feat.至誠館 トレジャーBOX
＜コーエーテクモゲームス＞ 12800円/13440円

4月発売予定

10日 **■部活彼氏シリーズ「放課後colorful*step～ぶんかぶ!～」**
＜honeybee＞ 4800円/5040円
10日 **■部活彼氏シリーズ「放課後colorful*step～ぶんかぶ!～」**
初回限定版＜honeybee＞ 6800円/7140円
17日 十三支演義 偃月三国伝2＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
17日 十三支演義 偃月三国伝2(ツインパック)
＜アイディアファクトリー＞ 8800円/9504円
17日 Rewrite(リライト)＜プロトタイプ＞ 5800円/6264円
24日 クロノスタシア＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
24日 クロノスタシア(限定版)＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
24日 黒雪姫～スノウ・ブラック～＜QuinRoseUnderGarden＞ 6000円/6480円
24日 黒雪姫～スノウ・ブラック～(豪華版)
＜QuinRoseUnderGarden＞ 8500円/9180円

6月発売予定

26日 BLACK CODE ブラック・コード＜QuinRose＞ 6000円/6480円
26日 BLACK CODE ブラック・コード 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/9180円

2014年発売予定

2014年夏 裏語 薄桜鬼 ～暁の調べ～＜アイディアファクトリー＞ 価格未定
2014年夏 裏語 薄桜鬼 ～暁の調べ～(限定版)
＜アイディアファクトリー＞ 価格未定
2014年夏 学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE!～＜プロトタイプ＞ 価格未定

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。税込価格は3月までは消費税5%、4月以降は消費税8%で掲載しています。

- 2014年秋 宵夜森ノ姫＜エテルワール＞ 5800円/6264円
- 2014年秋 宵夜森ノ姫 初回限定版＜エテルワール＞ 7800円/8424円
- 2014年 Enkeltbillet(エンケルトビレット)＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6090円
- 2014年 Enkeltbillet(エンケルトビレット)(限定版)＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8190円
- 2014年 学園K -Wonderful School Days-＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6090円
- 2014年 学園K -Wonderful School Days-(限定版)＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8190円
- 2014年 ハートの国のアリス ～Wonderful Twin World～＜QuinRoseUnderGarden＞ 6000円/6300円
- 2014年 ハートの国のアリス ～Wonderful Twin World～(豪華版)＜QuinRoseUnderGarden＞ 8500円/8925円
- 2014年 大正鬼譚 ～言ノ葉櫻～＜QuinRose＞ 6000円/6300円
- 2014年 大正鬼譚 ～言ノ葉櫻～ 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/8925円
- 2014年 マーメイド・ゴシック＜QuinRose＞ 6000円/6300円
- 2014年 マーメイド・ゴシック 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/8925円
- 2014年 魔女王＜QuinRose＞ 6000円/6300円
- 2014年 魔女王 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/8925円
- 2014年 金色のコルダ3 AnotherSky feat.天音学園＜コーエーテクモゲームス＞ 5800円/6090円
- 2014年 金色のコルダ3 AnotherSky feat.天音学園(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 5143円/5400円
- 2014年 金色のコルダ3 AnotherSky feat.天音学園 トレジャーBOX＜コーエーテクモゲームス＞ 12800円/13440円

発売日未定

- エデュケーショナルゲーム(仮題)＜イマジニア＞ 価格未定
- ランドストーカー(仮題)＜クライマックス＞ 価格未定
- 魔界ウォーズ(仮題)＜日本一ソフトウェア＞ 価格未定
- 時の還りしところ TENEBRAE Ⅳ＜ブーストオン＞ 3780円/3969円
- 時の還りしところ TENEBRAE Ⅳ(初回限定版)＜ブーストオン＞ 5800円/6090円
- トラウマの轍棘 TENEBRAE Ⅱ＜ブーストオン＞ 3780円/3969円
- トラウマの轍棘 TENEBRAE Ⅱ(初回限定版)＜ブーストオン＞ 5800円/6090円
- Re:妹へ… TENEBRAE Ⅲ＜ブーストオン＞ 3780円/3969円
- Re:妹へ… TENEBRAE Ⅲ(初回限定版)＜ブーストオン＞ 5800円/6090円
- うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret＜ブロッコリー＞ 価格未定
- うしろ＜レベルファイブ＞ 価格未定

Wii U ウィー ユー

3月発売予定

- 27日 Wii U すぐに遊べるスポーツプレミアムセット＜任天堂＞ 30000円/31500円

4月発売予定

- 3日 JUST DANCE(ジャストダンス) Wii U＜任天堂＞ 5700円/6156円
- 23日 モンスターハンター フロンティアGG プレミアムパッケージ＜カプコン＞ 5800円/6264円
- 24日 ファミコンリミックス1+2＜任天堂＞ 2858円/3086円

5月発売予定

- 15日 ソニック&オールスターレーシング トランスフォームド＜セガ＞ 6980円/7538円
- 15日 ソニック＆オールスターレーシング トランスフォームド(ダウンロード版)＜セガ＞ 6980円/7538円
- 29日 マリオカート8＜任天堂＞ 5700円/6156円
- 29日 マリオカート8(ダウンロード版)＜任天堂＞ 5700円/6156円

6月発売予定

- 26日 仮面ライダー バトライド・ウォーⅡ＜バンダイナムコゲームス＞ 7120円/7690円
- 26日 仮面ライダー バトライド・ウォーⅡ プレミアムTV&MOVIEサウンドエディション＜バンダイナムコゲームス＞ 10450円/11286円
- 26日 **■ウォッチドッグス＜ユービーアイソフト＞ 7400円/7992円**
- 26日 **●ウォッチドッグス(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 6600円/7128円**

2014年発売予定

- 2014年夏 ゼルダ無双(仮題)＜コーエーテクモゲームス＞ 価格未定
- 2014年夏 ベヨネッタ2＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年夏 ベヨネッタ2(ダウンロード版)＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年 モノリスソフト完全新作＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年 ワンダーフリック＜レベルファイブ＞ 価格未定

発売日未定

- Wii U GamePad(kuro)＜任天堂＞ 12800円/13440円
- Wii U GamePad(shiro)＜任天堂＞ 12800円/13440円
- 毛糸のヨッシー(仮題)＜任天堂＞ 価格未定
- 「真・女神転生」×「ファイアーエムブレム」(仮題)＜任天堂＞ 価格未定
- ゼルダの伝説 最新作＜任天堂＞ 価格未定

Wii ウィー

発売日未定

- 天空の機士ロデア＜角川ゲームス＞ 価格未定

PS4 プレイステーション4

3月発売予定

- 19日 信長の野望 Online ～天下夢幻の章～＜コーエーテクモゲームス＞ 7800円/8190円
- 19日 信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ TREASURE BOX＜コーエーテクモゲームス＞ 13800円/14490円
- 19日 信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ バーチャルパック通常版＜コーエーテクモゲームス＞ 6800円/7140円
- 19日 信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ プレミアムバーチャルパック＜コーエーテクモゲームス＞ 9800円/10290円
- 20日 メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ＜KONAMI＞ 2839円/2980円
- 20日 メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 2362円/2480円

4月発売予定

- 14日 ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア＜スクウェア・エニックス＞ 3143円/3394円
- 14日 ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア コレクターズエディション＜スクウェア・エニックス＞ 9800円/10584円
- 14日 ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア コレクターズエディション(ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞ 5048円/5452円
- 14日 ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア(ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞ 3143円/3394円
- 4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)＜角川ゲームス＞ 6980円/7538円
- 4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン) おもちだしパック＜角川ゲームス＞ 7980円/8618円
- 4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 6296円/6800円

5月発売予定

- 1日 **●チャイルド オブ ライト＜ユービーアイソフト＞ 1980円/2138円**
- 1日 チャイルド オブ ライト(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円
- 22日 inFAMOUS Second Son(インファマス セカンド サン)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 6900円/7452円
- 22日 inFAMOUS Second Son(インファマス セカンド サン)(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 5900円/6372円
- 29日 トライアルズ フュージョン＜ユービーアイソフト＞ 3980円/4298円
- 29日 トライアルズ フュージョン(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 1980円/2138円

6月発売予定

- 5日 ウルフェンシュタイン:ザ ニューオーダー＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 7800円/8424円
- 26日 **■ウォッチドッグス＜ユービーアイソフト＞ 8400円/9072円**
- 26日 **■ウォッチドッグス(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 7500円/8100円**

2014年発売予定

- 2014年 GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)＜アークシステムワークス＞ 価格未定
- 2014年 リリィ・ベルガモ＜ガンホー・オンライン・エンターテイメント＞ 価格未定
- 2014年 Thief(シーフ)＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- 2014年 サイコブレイク＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 価格未定
- 2014年 ワンダーフリック＜レベルファイブ＞ 価格未定
- 2014年 ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定
- 2014年 ダイイングライト(ダウンロード版)＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定

発売日未定

- deep down(ディープダウン)＜カプコン＞ 価格未定
- メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞ 価格未定
- キングダム ハーツⅢ＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ファイナルファンタジーXV＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ウィッチャー3 ワイルドハント＜スパイク・チュンソフト＞ 価格未定
- DRIVECLUB(ドライブクラブ)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 5900円/6195円
- DRIVECLUB(ドライブクラブ)(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 4900円/5145円
- The Order: 1886(オーダー1886)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- EVOLVE(エボルブ)＜2K(テイクツー・インタラクティブ・ジャパン)＞ 価格未定
- 地球防衛軍シリーズ(仮題)＜ディースリー・パブリッシャー＞ 価格未定
- アイドルマスターシリーズ(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- 機動戦士ガンダムシリーズ(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- ザ・クルー＜ユービーアイソフト＞ 価格未定
- ザ・クルー(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 価格未定

PS3 プレイステーション3

3月発売予定

- 13日 DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ)＜フロム・ソフトウェア＞ 7429円/7800円
- 13日 DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) コレクターズエディション＜フロム・ソフトウェア＞ 15048円/15800円
- 19日 Jスターズ ビクトリーバーサス＜バンダイナムコゲームス＞ 7600円/7980円
- 19日 Jスターズ ビクトリーバーサス アニソンサウンドエディション＜バンダイナムコゲームス＞ 10457円/10980円
- 20日 モット! ソニコミ＜角川ゲームス＞ 6800円/7140円
- 20日 モット! ソニコミ(限定版)＜角川ゲームス＞ 8800円/9240円
- 20日 モット! ソニコミ(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 6000円/6300円
- 20日 戦国無双4＜コーエーテクモゲームス＞ 7200円/7560円
- 20日 戦国無双4 アニメBOX＜コーエーテクモゲームス＞ 9800円/10290円
- 20日 戦国無双4(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6286円/6600円
- 20日 戦国無双4 TREASURE BOX＜コーエーテクモゲームス＞ 12800円/13440円
- 20日 プロ野球スピリッツ2014＜KONAMI＞ 7600円/7980円
- 20日 プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 7100円/7455円
- 20日 メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ＜KONAMI＞ 2839円/2980円
- 20日 メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 2362円/2480円
- 20日 アサシン クリード コナー・サーガ＜ユービーアイソフト＞ 9500円/9975円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z＜コーエーテクモゲームス＞ 7800円/8190円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z スペシャル ゾンビパック＜コーエーテクモゲームス＞ 11800円/12390円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z スペシャル 忍者パック＜コーエーテクモゲームス＞ 9900円/10395円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6762円/7100円
- 27日 ウイニングポスト8＜コーエーテクモゲームス＞ 7800円/8190円

27日 ウイニングポスト8(ダウンロード版)<コーエーテクモゲームス> 6762円/7100円
27日 ウイニングポスト8 20周年記念プレミアムBOX<コーエーテクモゲームス> 10800円/11340円
27日 スリーピングドッグス 香港秘密警察(低価格版)<スクウェア・エニックス> 3800円/3990円
27日 スリーピングドッグス 香港秘密警察(低価格版・ダウンロード版)<スクウェア・エニックス> 3800円/3990円
27日 トゥームレイダー ゲームオブザイヤー エディション<スクウェア・エニックス> 3800円/3990円
27日 トゥームレイダー ゲームオブザイヤー エディション(ダウンロード版)<スクウェア・エニックス> 3800円/3990円
27日 ヒットマン アブソリューション(低価格版)<スクウェア・エニックス> 3800円/3990円
27日 ヒットマン アブソリューション(低価格版・ダウンロード版)<スクウェア・エニックス> 3800円/3990円
27日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd<セガ> 7000円/7350円
27日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd(ダウンロード版)<セガ> 6286円/6600円

4月発売予定

3日 ドリームクラブGogo.<ディースリー・パブリッシャー> 6800円/7344円
10日 魔都紅色幽撃隊<アークシステムワークス> 6800円/7344円
10日 第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇<バンダイナムコゲームス> 8070円/8716円
10日 第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇(ダウンロード版)<バンダイナムコゲームス> 8070円/8716円
10日 俺たちに翼はない<5pb.> 6800円/7344円
10日 俺たちに翼はない(限定版)<5pb.> 8800円/9504円
10日 俺たちに翼はない(ダウンロード版)<5pb.> 6000円/6480円
23日 モンスターハンター フロンティアGG プレミアムパッケージ<カプコン> 5800円/6264円
24日 ハーレム天国だと思ったらヤンデレ地獄だった。<日本一ソフトウェア> 6800円/7344円
24日 ハーレム天国だと思ったらヤンデレ地獄だった。(ダウンロード版)<日本一ソフトウェア> 5714円/6171円
24日 マブラヴ photonflowers*(フォトンフラワーズ)<5pb.> 5800円/6264円
24日 マブラヴ photonflowers*(フォトンフラワーズ)(限定版)<5pb.> 7800円/8424円
24日 マブラヴ photonflowers*(フォトンフラワーズ)(ダウンロード版)<5pb.> 5000円/5400円
4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)<角川ゲームス> 6980円/7538円
4月 NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)(ダウンロード版)<角川ゲームス> 6296円/6800円

5月発売予定

1日 **●チャイルド オブ ライト<ユービーアイソフト> 1980円/2138円**
1日 チャイルド オブ ライト(ダウンロード版)<ユービーアイソフト> 1480円/1598円
15日 ソニック&オールスターレーシング トランスフォームド<セガ> 6980円/7538円
15日 ソニック&オールスターレーシング トランスフォームド(ダウンロード版)<セガ> 6980円/7538円
15日 アイドルマスター ワンフォーオール<バンダイナムコゲームス> 7600円/8208円
15日 アイドルマスター ワンフォーオール(ダウンロード版)<バンダイナムコゲームス> 7600円/8208円
15日 アイドルマスター ワンフォーオール 765プロ 新プロデュースBOX<バンダイナムコゲームス> 11880円/12830円
15日 劇場版マクロスF 30th dシュディスタb BOX(Blu-ray版)<バンダイナムコゲームス> 16800円/18144円
15日 劇場版マクロスF 30th dシュディスタb BOX(DVD版)<バンダイナムコゲームス> 14800円/15984円
29日 アルカナハート3 ラブマックス!!!!!<アークシステムワークス> 6800円/7344円
29日 **■アルカナハート3 ラブマックス!!!!!(ダウンロード版)<アークシステムワークス> 6256円/6800円**
29日 機動戦士ガンダム サイドストーリーズ<バンダイナムコゲームス> 7600円/8208円
29日 機動戦士ガンダム サイドストーリーズ Limited Edition<バンダイナムコゲームス> 13790円/14893円

6月発売予定

5日 ウルフェンシュタイン:ザ ニューオーダー<ベセスダ・ソフトワークス> 6800円/7344円
19日 CV ～キャスティングボイス～<バンダイナムコゲームス> 6640円/7171円
26日 デート・ア・ライブ 或守インストール<コンパイルハート> 6800円/7344円
26日 デート・ア・ライブ 或守インストール 限定版<コンパイルハート> 8800円/9504円
26日 デート・ア・ライブ 或守インストール(ダウンロード版)<コンパイルハート> 6000円/6480円
26日 仮面ライダー バトライド・ウォーII<バンダイナムコゲームス> 7120円/7690円
26日 仮面ライダー バトライド・ウォーII プレミアムTV&MOVIEサウンドエディション<バンダイナムコゲームス> 10450円/11286円
26日 CROSS†CHANNEL ～For all people～(クロスチャンネル フォー・オール・ピープル)<5pb.> 6800円/7344円
26日 CROSS†CHANNEL ～For all people～(クロスチャンネル フォー・オール・ピープル)(限定版)<5pb.> 8800円/9504円
26日 **■カラドリウス ブレイズ<モス> 6800円/7344円**
26日 **●カラドリウス ブレイズ(限定版)<モス> 8800円/9504円**
26日 **■ウォッチドッグス<ユービーアイソフト> 7400円/7992円**
26日 **●ウォッチドッグス(ダウンロード版)<ユービーアイソフト> 6600円/7128円**

7月発売予定

24日 神様と運命覚醒のクロステーゼ<日本一ソフトウェア> 6800円/7344円
24日 神様と運命覚醒のクロステーゼ(ダウンロード版)<日本一ソフトウェア> 5714円/6171円
24日 神様と運命覚醒のクロステーゼ(初回限定版)<日本一ソフトウェア> 8800円/9504円

2014年発売予定

2014年夏 ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド<アトラス> 価格未定
2014年夏 マブラヴ photonmelodies♮(フォトンメロディーズ)<5pb.> 価格未定
2014年夏 マブラヴ photonmelodies♮(フォトンメロディーズ)(限定版)<5pb.> 価格未定
2014年夏 マブラヴ photonmelodies♮(フォトンメロディーズ)(ダウンロード版)<5pb.> 価格未定
2014年冬 ペルソナ5<アトラス> 価格未定
2014年 GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)<アークシステムワークス> 価格未定
2014年 ウルトラストリートファイターIV<カプコン> 価格未定
2014年 悪魔城ドラキュラ ロード オブ シャドウ2<KONAMI> 価格未定
2014年 Thief(シーフ)<スクウェア・エニックス> 価格未定
2014年 キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス-<スクウェア・エニックス> 価格未定
2014年 **■英雄伝説 閃の軌跡II(センノキセキII)<日本ファルコム> 価格未定**
2014年 NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション<バンダイナムコゲームス> 価格未定
2014年 サイコブレイク<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
2014年 ワンダーフリック<レベルファイブ> 価格未定
2014年 ダイイングライト<ワーナー エンターテイメント ジャパン> 価格未定

発売日未定

Bipedal Movement Simulation<アートディンク> 価格未定
うたわれるもの2<アクアプラス> 価格未定
プロ麻雀極FINAL(仮題)<アテナ> 価格未定
真・女神転生シリーズ<アトラス> 価格未定
キングダムアンダーファイアII<NHN JAPAN> 価格未定
ダービースタリオン(仮題)<エンターブレイン> 価格未定
新規ロールプレイングゲーム<ガスト> 価格未定
ラグナロク オデッセイ エース<ガンホー・オンライン・エンターテイメント> 価格未定
仁王<コーエーテクモゲームス> 価格未定
メタルギア ソリッド V ファントムペイン<KONAMI> 価格未定
シミュレーション新作(仮題)<サンソフト> 価格未定
コミカル時代劇アクション<GAE> 価格未定
コミカル時代劇シミュレーション<GAE> 価格未定
ラスト レムナント<スクウェア・エニックス> 価格未定
ラチェット&クランク 銀河★最強トライスターパック<ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
人喰いの大鷲トリコ<ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
AKARI プロジェクト(仮題)<TAKUYO> 価格未定
MASTER プロジェクト(仮題)<TAKUYO> 価格未定
格闘アクション(仮題)<ディースリー・パブリッシャー> 価格未定
ナグザットプラン(仮題)<デジタル・ゲイン> 価格未定
魔界ウォーズ(仮題)<日本一ソフトウェア> 価格未定
経営シミュレーション(仮題)<ハムスター> 価格未定
テイルズ オブ ゼスティリア<バンダイナムコゲームス> 価格未定
Prey 2(プレイ 2)<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
プロジェクト ディー<マイケルソフト> 価格未定
戦争SLG(仮題)<マリオネット> 価格未定
麻雀王<En> 価格未定

XB One Xbox One

2014年発売予定

2014年 ストライダー飛竜<カプコン> 価格未定
2014年 Thief(シーフ)<スクウェア・エニックス> 価格未定
2014年 Xbox One<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Kinect スポーツ ライバルズ<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Killer Instinct<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Killer Instinct(ダウンロード版)<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Dead Rising3<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Halo Xbox One<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Forza Motorsport 5<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Max: The Curse of Brotherhood<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Max: The Curse of Brotherhood(ダウンロード版)<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Ryse: Son of Rome<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 ワンダーフリック<レベルファイブ> 価格未定
2014年 ダイイングライト<ワーナー エンターテイメント ジャパン> 価格未定

発売日未定

タイタンフォール<エレクトロニック・アーツ> 価格未定
ニード・フォー・スピード ライバルズ<エレクトロニック・アーツ> 価格未定
バトルフィールド 4<エレクトロニック・アーツ> 7300円/7665円
FIFA 14 ワールドクラス サッカー<エレクトロニック・アーツ> 価格未定
メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ<KONAMI> 価格未定
メタルギア ソリッド V ファントムペイン<KONAMI> 価格未定
キングダム ハーツIII<スクウェア・エニックス> 価格未定
コール オブ デューティ ゴースト<スクウェア・エニックス> 価格未定
トゥームレイダー ディフィニティブエディション<スクウェア・エニックス> 価格未定
ファイナルファンタジーXV<スクウェア・エニックス> 価格未定
ウィッチャー3 ワイルドハント<スパイク・チュンソフト> 価格未定
EVOLVE(エボルブ)<2K(テイクツー・インタラクティブ・ジャパン)> 価格未定
Quantum Break<日本マイクロソフト> 価格未定
Sunset Overdrive<日本マイクロソフト> 価格未定
Zoo Tycoon(ズータイクーン)<日本マイクロソフト> 価格未定
タイトル未定<5pb.> 価格未定
ウルフェンシュタイン:ザ ニューオーダー<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
サイコブレイク<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
アサシン クリード4 ブラック フラッグ<ユービーアイソフト> 7400円/7770円
ウォッチドッグス<ユービーアイソフト> 価格未定
ザ・クルー<ユービーアイソフト> 価格未定

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。税込価格は3月までは消費税5%、4月以降は消費税8%で掲載しています。

XB360 Xbox 360

3月発売予定

- 13日 Gears of War: Judgment(ギアーズ オブ ウォー: ジャッジメント)(Xbox 360 プラチナコレクション)＜日本マイクロソフト＞ 2800円/2940円
- 13日 ギアーズ オブ ウォー トリロジー パック(Xbox 360 プラチナコレクション)＜日本マイクロソフト＞ 3900円/4095円
- 13日 怒首領蜂最大往生(Xbox 360 プラチナコレクション)＜日本マイクロソフト＞ 2800円/2940円
- 13日 Forza Horizon(フォルツァ ホライゾン)(Xbox 360 プラチナコレクション)＜日本マイクロソフト＞ 2800円/2940円
- 13日 DARK SOULS II(ダークソウルII)＜フロム・ソフトウェア＞ 7429円/7800円
- 13日 DARK SOULS II(ダークソウルII)コレクターズエディション＜フロム・ソフトウェア＞ 15048円/15800円
- 20日 メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ＜KONAMI＞ 2839円/2980円
- 20日 メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ(ダウンロード版)＜KONAMI＞ 2477円/2600円
- 20日 Zoo Tycoon(ズータイクーン)＜日本マイクロソフト＞ 5900円/6195円
- 27日 タイタンフォール＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7665円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z＜コーエーテクモゲームス＞ 7800円/8190円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z スペシャル ゾンビパック＜コーエーテクモゲームス＞ 11800円/12390円
- 27日 YAIBA: NINJA GAIDEN Z(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6762円/7100円
- 27日 トゥームレイダー ゲームオブザイヤー エディション＜スクウェア・エニックス＞ 3800円/3990円
- 27日 ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～＜トライアングル・サービス＞ 6800円/7140円
- 27日 ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～(限定版)＜トライアングル・サービス＞ 8800円/9240円
- 27日 Xbox LIVE 12ヶ月+1ヶ月 ゴールド メンバーシップ タイタンフォール エディション＜日本マイクロソフト＞ 4980円/5229円
- 27日 Xbox LIVE 24ヶ月 ゴールド メンバーシップ タイタンフォール エディション＜日本マイクロソフト＞ 8600円/9030円

4月発売予定

- 8日 Zoo Tycoon(ズータイクーン)(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞ 5900円/6372円
- 23日 モンスターハンター フロンティアGG プレミアムパッケージ＜カプコン＞ 5800円/6264円
- 24日 バレットソウル -インフィニットバースト-＜5pb.＞ 5800円/6264円
- 24日 バレットソウル -インフィニットバースト-(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円

6月発売予定

- 5日 剣の街の異邦人 白の王宮＜エクスペリエンス＞ 6800円/7344円
- 5日 ウルフェンシュタイン:ザ ニューオーダー＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 6800円/7344円
- 26日 ■ウォッチドッグス＜ユービーアイソフト＞ 7400円/7992円
- 26日 ●ウォッチドッグス(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 6600円/7128円

2014年発売予定

- 2014年 ウルトラストリートファイターIV＜カプコン＞ 価格未定
- 2014年 悪魔城ドラキュラ ロード オブ シャドウ2＜KONAMI＞ 価格未定
- 2014年 Thief(シーフ)＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- 2014年 NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- 2014年 サイコブレイク＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 価格未定
- 2014年 ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定

発売日未定

- タイトル未定＜アトラス＞ 価格未定
- タイトル未定＜河本産業＞ 価格未定
- メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞ 価格未定
- 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～＜システムソフト・アルファー＞ 6800円/7140円
- 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～(プレミアムエディション)＜システムソフト・アルファー＞ 8800円/9240円
- タイトル未定＜デジタル ゼロ＞ 価格未定
- Prey 2(プレイ 2)＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 価格未定
- タイトル未定＜マーベラスAQL＞ 価格未定

ダウンロード専用コンテンツ配信スケジュール DOWNLOAD

ニンテンドーeショップ 3DS・Wii U

今冬配信予定

- 頭文字D パーフェクトシフト ONLINE(3DS)＜セガ＞ 無料

3月配信予定

- 12日 おきらくテニスSP(Wii U)＜アークシステムワークス＞ 762円/800円
- 12日 おきらくフィッシング3D(3DS)＜アークシステムワークス＞ 477円/500円
- 12日 黒子スタイル(3DS)＜インプラス＞ 572円/600円
- 12日 ポケモンバトルトローゼ(3DS)＜ポケモン＞ 762円/800円
- 12日 どこぼんちょいす 地獄少女R 1～11巻+おまけパック(3DS)＜Librica＞ 4400円/4620円
- 12日 どこぼんちょいす テルマエ・ロマエ 1～6巻パック(3DS)＜Librica＞ 2571円/2700円
- 19日 鋼鉄帝国(3DS)＜甲南電機製作所＞ 2800円/2940円
- 19日 ローラのABCパーティー(3DS)＜ディースリー・パブリッシャー＞ 381円/400円

4月配信予定

- 24日 ファミコンリミックス2(Wii U)＜任天堂＞ 1429円/1543円

5月配信予定

- 1日 チャイルド オブ ライト(Wii U)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円

6月配信予定

- 25日 パックワールド(Wii U)＜バンダイナムコゲームス＞ 3704円/4000円

2014年配信予定

- 2014年春 タイムアベンジャー(3DS)＜アークシステムワークス＞ 価格未定
- 2014年 YNN(Wii U)＜吉本興業＞ 価格未定

配信日未定

- プチコン3号(3DS)(仮題)＜スマイルブーム＞ 価格未定
- Armillo(Wii U)＜フライハイワークス＞ 価格未定
- GIANA SISTERS TWISTED DREAMS(Wii U)＜フライハイワークス＞ 価格未定
- ボクは王様と勇者(3DS)(仮題)＜ポイソフト＞ 価格未定

PlayStation Store PS Vita・PSP・PS4・PS3

3月配信予定

- 11日 鬼斬(PS4)＜サイバーステップ＞ 無料
- 13日 Contrast(コントラスト)(PS3)＜ズー＞ 1715円/1800円
- 20日 デスティニー オブ スピリッツ: アジア(PS Vita)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 無料
- 20日 デカ盛り 閃乱カグラ 本体パックA(半蔵・紅蓮)(PS Vita)＜マーベラスAQL＞ 2315円/2430円
- 20日 デカ盛り 閃乱カグラ 本体パックA+B(PS Vita)＜マーベラスAQL＞ 3889円/4083円(4月24日以降は4167円/4500円)
- 20日 アサシン クリードIII レディ リバティ HD(PS3)＜ユービーアイソフト＞ 価格未定
- 27日 魔法少女大戦 ZANBATSU(PS Vita)＜ガラット＞ 無料
- 27日 覆面闘士(PS Vita・PS3)＜スパイク・チュンソフト＞ 1428円/1500円

4月配信予定

- 24日 スーパーロボット大戦(PS Vita、PS3)＜バンダイナムコゲームス＞ 1204円/1300円
- 24日 デカ盛り 閃乱カグラ 本体パックB(月閃・蛇女)(PS Vita)＜マーベラスAQL＞ 2315円/2500円
- 24日 雷電4 Overkill(PS3)＜モス＞ 価格未定

5月配信予定

- 5月 もっと姉、ちゃんとしようよっ! +PLUS(PSP)＜revolution＞ 価格未定

6月配信予定

- 25日 パックマンミュージアム(PS3)＜バンダイナムコゲームス＞ 1852円/2000円
- 25日 パックワールド(PS3)＜バンダイナムコゲームス＞ 3704円/4000円

2014年配信予定

- 2014年春 ファンタジーヒーロー ～アンサインドレガシー～(PS Vita)＜アークシステムワークス＞ 価格未定
- 2014年春 スーパーロボット大戦OG ダークプリズン(PS3)＜バンダイナムコゲームス＞ 2778円/3000円
- 2014年 JOYSOUND DIVE 2(PS4)(仮題)＜エクシング＞ 価格未定
- 2014年 Oddworld: Abe's Oddysee New 'n' Tasty(PS4)＜Oddworld＞ 価格未定
- 2014年 Hohokum(ホホクム)(PS Vita、PS4、PS3)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- 2014年 エースコンバット インフィニティ(PS3)＜バンダイナムコゲームス＞ 無料
- 2014年 ファントムブレイカー:バトルグラウンド オーバードライブ(PS4)＜5pb.＞ 価格未定
- 2014年 RETRO CITY RAMPAGE(PS Vita、PS3)＜Vblank Entertainment Inc.＞ 価格未定
- 2014年 バリアント ハート -ザ グレイト ウォー-(PS4、PS3)＜ユービーアイソフト＞ 価格未定

配信日未定

- TorqueL(トルクル)(PS4)＜アクティブゲーミングメディア＞ 価格未定
- 藤堂龍之介探偵日記シリーズ新作(PSP)(仮題)＜アルティ＞ 価格未定
- シュヴァリエ・サーガ・タクティクス(PS3)＜イメージエポック＞ 価格未定
- Infinita Strada(インフィニタ・ストラーダ)(PS Vita)＜おふぃす5656＞ 無料
- deep down(ディープダウン)(PS4)＜カプコン＞ 無料
- バーン・ゾンビ・バーン(PS3)＜Kuju Entertainment＞ 価格未定
- DUST 514(PS3)＜CCP Games＞ 無料
- GALAK-Z(PS4)＜17-BIT＞ 価格未定
- Counter Spy(カウンタースパイ)(PS Vita、PS3)(仮題)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- Blacklight: Retribution(ブラックライト リトリビューション)(PS4)＜Zombie Studios＞ 無料
- PixelJunk モンスターズ アルティメットHD(PS Vita)＜DOUBLE ELEVEN＞ 価格未定
- PAVILION(PS4)＜Visiontrick Media＞ 価格未定
- ブラウザ三国志 NEXT(PS Vita)＜マーベラスAQL＞ 無料
- Minecraft(PS4)＜Mojang＞ 価格未定
- Octodad: Dadliest Catch(オクトダッド:ダッドリースト キャッチ)(PS4)＜Young Horses＞ 価格未定
- ツリトレ(PS3)＜レコム＞ 価格未定

Xbox Live XB One・XB 360

3月配信予定

- 12日 Constant C(XB360)＜5pb.＞ 1000円/1050円

4月配信予定

- 16日 トライアルズ フュージョン(XB360)＜ユービーアイソフト＞ 1980円/2138円

5月配信予定

- 1日 チャイルド オブ ライト(XB360)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円

6月配信予定

- 25日 パックマンミュージアム(XB360)＜バンダイナムコゲームス＞ 1852円/2000円

2014年配信予定

- 2014年 Crimson Dragon(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 D4:Dark Dreams Don't Die(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 Powerstar Golf(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 Minecraft:Xbox One Edition(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 LocoCycle(ロコサイクル)(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 チャイルド オブ ライト(XB One)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円
- 2014年 バリアント ハート -ザ グレイト ウォー-(XB One、XB360)＜ユービーアイソフト＞ 価格未定

配信日未定

- Project spark(XB One、XB360)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定

限定版情報

豪華な特典目白押しの限定版。
ここでは同梱物の内容をバッチリ公開しちゃいます！

LIMITED EDITION

3DS ニンテンドー3DS

今冬発売予定

Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ(限定版)
<角川ゲームス> 8800円/9240円
- デフォルメフィギュア"ミニッチュ"
- 撮り下ろしオリジナルドラマCD
- 特製クラスカード「ライダー」

3月発売予定

20日 **ゲームセンターCX3丁目の有野 限定版**
<バンダイナムコゲームス> 7124円/7480円
- オリジナルDVD

4月発売予定

17日 **逆転裁判123 成歩堂セレクション 限定版**
<カプコン> 4990円/5389円
- 岩元辰郎氏描き下ろしデザインパッケージ
- 成歩堂龍一と御剣怜侍のW主人公が織りなす完全新作ドラマCD「逆転のコンビネーション」

8月発売予定

7日 **閃乱カグラ2 -真紅- にゅうにゅうDXパック**
<マーベラスAQL> 価格未定
- 八重樫南描き下ろし豪華特製BOX
- にいてんご 閃乱カグラ 焔紅蓮隊 5体セット
- 豪華長編ドラマCD
- オープニング半蔵ソロver.、アレンジサウンドトラックCD
- 『閃乱カグラ2 -真紅-』限定版オリジナルパッケージ

Vita プレイステーション ヴィータ

3月発売予定

13日 **ファントムブレイカー:バトルグラウンド(数量限定版)<5pb.> 4800円/5040円**
- オールアバウトPBBG(設定＋攻略ガイドブック)
- サントラCD

20日 **超次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション(限定版)**
<コンパイルハート> 7800円/8190円
- 妹とお布団の中でイチャイチャしちゃうCD
- スペシャルねぷねぷブック

27日 **薄桜鬼SSL ～sweet school life～(限定版)**
<アイディアファクトリー> 7800円/8190円
- スクールガイド
- ドラマCD「薄桜学園生徒総会」

27日 **アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の錬金術士～ プレミアムボックス<ガスト> 7800円/8190円**
- ミニクリスタル・ペーパーウェイト

27日 **ゴールデンタイム Vivid Memories 初回限定版<角川ゲームス> 9980円/10479円**
- 加賀香子 1/8スケール 水着フィギュア
- スペシャルファンブック

27日 **ロウきゅーぶ! ないしょのシャッターチャンス 限定版<角川ゲームス> 9505円/9980円**
- 合宿ごろ寝シーツ

27日 **ウイニングポスト8 20周年記念プレミアムBOX**
<コーエーテクモゲームス> 9800円/10290円
- 『ウイニングポスト』20thメモリアルブック
- 『ウイニングポスト』シリーズサウンドトラックCD(2枚組み)
- 『ウイニングポスト』20thメモリアルカレンダー
- ダウンロードシリアル(所持金アップ&お守りセット&オンライン対戦限定 プレミアム騎手騎乗依頼チケット)

4月発売予定

10日 **俺たちに翼はない(限定版)**
<5pb.> 8800円/9504円
- オリジナルドラマCD
「ある日のアレキサンダーで起こったごく普通のできごと。あるいはまぁこんなことがあってもいいんじゃないかと思うもしもの話」
- 柳木原フレイムバーズリストバンド

5月発売予定

22日 **To LOVEる-とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー(限定版)<フリュー> 8980円/9698円**
- 描き下ろし限定パッケージ
- 描き下ろし"金色の闇"添い寝シーツ
- 描き下ろし"モモ"コードリール
- オリジナルコスチューム"セクシーエプロン"が手に入るプロダクトコード

7月発売予定

24日 **ラブライブ! School idol paradise Vol.1 Printemps 初回限定版**
<角川ゲームス> 9980円/10778円
- ねんどろいどぷち3体
(高坂穂乃果、南ことり、小泉花陽)

24日 **ラブライブ! School idol paradise Vol.2 BiBi 初回限定版**
<角川ゲームス> 9980円/10778円
- ねんどろいどぷち3体
(絢瀬絵里、西木野真姫、矢澤にこ)

24日 **ラブライブ! School idol paradise Vol.3 lily white 初回限定版**
<角川ゲームス> 9980円/10778円
- ねんどろいどぷち3体
(園田海未、星空 凛、東條 希)

31日 **IA/VT -COLORFUL-(イア ビジュアルトラックス カラフル)(限定版)<マーベラスAQL> 9240円/9979円**
- ポーチ
- プレイステーション Vita用スキンシール(PCH-1000用、PCH-2000用 計2枚入り)
- デコレーションステッカー
- クリーナークロス
- ストラップ
- チャームストラップ
- カードケース
- 豪華コレクションBOX

PS4 プレイステーション4

4月発売予定

4月 **NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン) おもちだしパック<角川ゲームス> 7980円/8618円**
- プレイステーション Vita版「NAtURAL DOCtLINE(ナチュラル ドクトリン)」プロダクトコード

PS3 プレイステーション3

3月発売予定

13日 **DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) コレクターズエディション**
<フロム・ソフトウェア> 15048円/15800円
- DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) ミニチュア武器セット
- DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) アートワークブック
- 数量限定特典 特製マップ&オリジナルサウンドトラック

20日 **モット! ソニコミ(限定版)**
<角川ゲームス> 8800円/9240円
- ちびきゅんキャラ「モット! ソニコミ」ビキニver.
- きせかえ両面枕カバー
- 「モット! ソニコミ」ビキニver.衣装DLC

20日 **戦国無双4 アニメBOX**
<コーエーテクモゲームス> 9800円/10290円
- OVA「戦国無双SP ～真田の章～」(Blu-ray)
- 特製アニメセル画カード(全5種/いずれか1枚)

20日 **戦国無双4 TREASURE BOX**
<コーエーテクモゲームス> 12800円/13440円
- OVA「戦国無双SP ～真田の章～」(Blu-ray)
- オリジナルサウンドトラックCD
- キャラクター設定画集
- 特製アニメセル画カード(全5種/いずれか1枚)
- 特製ポストカード

27日 **ウイニングポスト8 20周年記念プレミアムBOX**
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11340円
- 『ウイニングポスト』20thメモリアルブック
- 『ウイニングポスト』シリーズサウンドトラックCD(2枚組み)
- 『ウイニングポスト』20thメモリアルカレンダー
- ダウンロードシリアル(所持金アップ&お守りセット&オンライン対戦限定 プレミアム騎手騎乗依頼チケット)

27日 **YAIBA: NINJA GAIDEN Z スペシャル ゾンビパック**
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12390円
- 「Mighty No.9(ベック)」コスチュームダウンロードシリアル
- 「ソルジャー(Camouflage)」コスチュームダウンロードシリアル
- ゾンビフィギュア型USBメモリ(4GB)
- オリジナルサウンドトラック(USBメモリに収録)
- オリジナルアメコミ付きスペシャルブック
- オリジナルカレンダー

27日 **YAIBA: NINJA GAIDEN Z スペシャル 忍者パック**
<コーエーテクモゲームス> 9900円/10395円
- 『YAIBA: NINJA GAIDEN Z』ソフト
- 『NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge(コーエーテクモ the Best)』ソフト
- オリジナルカレンダー

4月発売予定

10日 **俺たちに翼はない(限定版)<5pb.> 8800円/9504円**
- ドラマCD
- YFBリストバンド

10日 **マブラヴ photonflowers*(フォトンフラワーズ)(限定版)<5pb.> 7800円/8424円**
- 鑑 純夏ラバーストラップ
- 凄乃皇ビッグラバーストラップ
- マブラヴ ネックストラップ

5月発売予定

15日 **アイドルマスター ワンフォーオール 765プロ 新プロデュースBOX**
<バンダイナムコゲームス> 11880円/12830円
- メインビジュアル(事務所バージョン) 特製BOX
- スペシャルドラマCD
『765プロが行く! トップアイドルのお仕事見学』
- 限定オリジナルデザイン衣装 プロダクトコード
- 765プロ所属アイドル 営業用パンフレット
- 765プロカレンダー(みんなの落書き入り)
- 社長の格言入りクリーナー
- 13種 短冊ポスター

7月発売予定

24日 **神様と運命覚醒のクロステーゼ(初回限定版)**
<日本一ソフトウェア> 8800円/9504円
- オリジナルサウンドトラックCD
- 設定資料集

XB360 Xbox 360

3月発売予定

13日 **DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) コレクターズエディション**
<フロム・ソフトウェア> 15048円/15800円
- DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) ミニチュア武器セット
- DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ) アートワークブック
- 数量限定特典 特製マップ&オリジナルサウンドトラック

27日 **YAIBA: NINJA GAIDEN Z スペシャル ゾンビパック**
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12390円
- 「Mighty No.9(ベック)」コスチュームダウンロードシリアル
- 「ソルジャー(Camouflage)」コスチュームダウンロードシリアル
- ゾンビフィギュア型USBメモリ(4GB)
- オリジナルサウンドトラック(USBメモリに収録)
- オリジナルアメコミ付きスペシャルブック
- オリジナルカレンダー

4月発売予定

24日 **バレットソウル -インフィニットバースト-(限定版)<5pb.> 8800円/9504円**
- アレンジサウンドトラックCD
- ファミ通Xbox 360 バレットソウルスペシャル
- 『バレットソウル -弾魂-』ダウンロードコード

発売日未定

大戦略パーフェクト～戦場の覇者～(プレミアムエディション)
<システムソフト・アルファー> 8800円/9240円
- 限定公式攻略本

表示価格は税抜価格/税込価格です。税込価格は3月までは消費税5%、4月以降は消費税8%で掲載しています。



WEEKLY FAMITSU Top30 協力店リスト

■北海道
ビックカメラ　札幌店
丸一タバタ
ヨドバシカメラ　マルチメディア札幌
■青森県
トミー　根城店／八戸店
■岩手県
日野屋 ブックセンター
■宮城県
シーガル　石巻店／泉バイパス店／
大河原店／大和町店
ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台
■秋田県
WOODY FOREST
■山形県
ウキウキ新大陸　新庄駅前店／
山形大学小白川店／山形西バイパス店
シーガル　十日町店／米沢店
TOM HOBBY SHOP
八文字屋　北店／TENDO店
wansuta　天童店
■福島県
岩瀬書店　会津若松駅前店／鎌田店
カネサン書店
シーガル　郡山店
ヨドバシカメラ　郡山駅前店
■茨城県
ビックカメラ　水戸駅店
ピノキオトーイ
わくわくらんど　土浦店
■栃木県
三遊堂　今市店／烏山店
タイムクリップ　足利助戸店／大平店／
佐野店／真岡店
文真堂書店　薬師店／八幡店
ヨドバシカメラ　マルチメディア宇都宮
■群馬県
タイムクリップ　新井店／安中店／
上並榎店／群馬町店／渋川中央店／連取店
ビックカメラ　高崎東口店
文真堂書店　相生店／阿左美店　石原店／
一の宮店／大泉店／大胡店／大間々店／
片貝店／上中居店　上原店／小出店／
境店／関根店／瀬戸谷店／榛名町店／
広沢店　吉井店
■埼玉県
ゲームステーション　蒲生店／谷塚店
ゲーム天国　草加店
タイムクリップ　入間藤沢店／北越谷店
熊谷箱田店／本庄けや木店
ドキドキ冒険島　東川口店／武蔵浦和店
ビックカメラ　大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎　浦和西口店／
大宮東口店／川口店／坂戸店／
狭山中央店／新所沢店／末広店／
千間台西口店　草加店／鶴ヶ島店／
所沢店／西川口駅前店　飯能店／
ふじみ野店／寄居店
文真堂書店　狭山入曽店／美土里店
メディアワールド　越谷店／八潮店
■千葉県
おもちゃのあづまや
鳩楽座　都賀店
ドキドキ冒険島　君津店
21世紀商人　白井の館
ビックカメラ　柏店／船橋駅店
宮沢書店　館山店
ヨドバシカメラ　千葉店
■東京都
ウラワ書店
鳩楽座　一之江店／四つ木店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームステーション　綾瀬店／西新井店
GAMES マーヤ
サンソフト
ジー・ファン　石神井公園店
大成堂　石神井店／文京店
高砂屋
TVパニック　赤羽店
東武百貨店　池袋店
ドキドキ冒険島　亀有店
トップボーイ　蒲田店
ノーサイド　阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ハチスケ　大森店／多摩川店
PAO　青梅店／立川店
ビックカメラ　赤坂見附駅店／池袋西口店／
池袋本店／JR八王子駅店／
渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／
新宿西口店／新宿東口駅前店／
聖蹟桜ヶ丘駅店／立川店／有楽町店
ビックロ　ビックカメラ新宿東口店
ピットイン
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／
成増店／ひばりが丘店
ファミコンランド　下赤塚店／光が丘店
ファミコンワールドぱお　昭島店／
八王子店／羽村店／堀之内店
マジカルガーデン　大山店
マックスエンタテイメント マックスゲーム
麻布店／大井町店
モトナワールド　船堀店／瑞江店
ヨドバシカメラ
新宿西口本店ゲーム・ホビー館／
八王子店／マルチメディアAkiba／
マルチメディア上野／
マルチメディア吉祥寺／
マルチメディア錦糸町／
マルチメディア新宿東口別館
マルチメディア町田
ロムハウス　西日暮里店
■神奈川県
おもちゃセンター ナガシマ
ディスクメイト　関内店／綱島Ⅱ／鶴見店
TVパニック　鶴見駅前店
トイ＆ホビー サガミ堂
トイダック　新城店／新百合ヶ丘店／
相武台店　東海大学前店／平塚店／大和店
トップボーイ　大船店／01元住吉店／
鶴見店　ヒット小田原店／武蔵新城店
久美堂　愛川店／伊勢原店
ビックカメラ　相模大野駅店／新横浜店／
藤沢店／横浜西口店／ラゾーナ川崎店
ファミコンショップ桃太郎　原当麻店
マルチメディアステーション ゼロワン
[illegible]
メディアポリス　川崎長沢店／相模大野店／
十日市場店／秦野渋沢店／藤沢六会店
横浜タカシマヤ　TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ
マルチメディア川崎ルフロン／
マルチメディア京急上大岡／
マルチメディア横浜
■新潟県
COMG！　荒川店／糸魚川店／小千谷店／
小出店／五泉店／三条四日町店／
新発田店／水原店／豊栄店／中条店／
新津店／新津さつき野店／見附店／
六日町店／　吉田店
トップボーイ　新大駅前店
ビックカメラ　新潟店
マジカルステーション　巻店
ヨドバシカメラ　新潟店
■富山県
シャトル　黒部店／高岡店／砺波店／
滑川店／二口店
ジョーシン　高岡店キッズランド／
とやま本店ディスクピア／
富山南店キッズランド
■石川県
KaBoS　大桑店
JiPANG
ジョーシン　金沢本店キッズランド
ファミーズ　井林店　加賀店／
さくらい津幡店
■福井県
サイト玩具店
ジョーシン　福井本店
SuperKaBoS　新二の宮店
ファミーズ　てんとうむし店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
BooksKATOH　河口湖店
わんぱくこぞう　韮崎駅前店
■長野県
アピアランド　飯田店
トム
ブックガーデンYAMAJI
平安堂　諏訪店
■岐阜県
キクヤ　ピア店
マジカルガーデン　大垣店／岐阜島店／
多治見店
■静岡県
エルピーノ
オレンジボックス　伊豆高原店
ゲームマックス　安西店
吐夢書店
ビックカメラ　浜松店
ファミーズ　ブックワン店
ホビヨン　富士店／藤枝店
マジカルガーデン　千代田店
メディアポリス　掛川店／函南店／
御殿場店／島田店／袋井店／藤枝店／
富士中島店／富士宮店／本吉原店
三島徳倉店／沼津リコー通り店
大和文庫　不二見店／本店
■愛知県
いまじん　ウイングタウン岡崎店／
春日井南店／瀬戸店／中川戸田店／
メグリア店／弥富店
WAVE　蒲郡形原店
おもちゃのジャンボ　アスティ店
買取王国　一宮店／岡崎南店／小牧店／
豊田インター店／豊橋牛川店
ゲームステーション 64bit
Gパワーズ
センキ　尾西店
ダンシングベア　港店
TSUTAYAいまじん　南陽通店
ディスパ　東郷店
童夢
トップカメラ　本店
ビックカメラ　名古屋駅西店
ビッグガレージ　江南店
ふぁみ〜ず　中川店／西尾店
ファミーズ　稲沢店／笠寺店／共和店／
常滑店／中村書店／富木島店／港店
ファミコンプラザ　里町店
マジカル　新津島店
マジカルガーデン　岡崎インター店／
江南店／甚目寺店／豊川店／西尾店／緑店
■三重県
シェトワ白揚　クワナ店／四日市店AV館
TSUTAYA WAY　松阪学園前店
白揚　鈴鹿店／富洲原店／ミタス伊勢店
■滋賀県
ウィング　マイカル近江八幡店
ゲームプラザ元気302
サンミュージック　近江八幡店／長浜店／
彦根店／守山店
トイショップ みずの
ハイパーバザール　イオンモール草津店
ハイパーブックス　かがやき通り店／
駒井沢店／長浜店／八日市店
夢工場　水口店
■京都府
あさだ
ゲームショップ やましろや
ビックカメラ　JR京都駅店
マジカルガーデン　野田川店
MEDIA SHOP ギース　西院店
ヨドバシカメラ　マルチメディア京都
■大阪府
e-forum　河内長野店
TSUTAYA WAY　富田林店
ハイパーブックス　茨木店
ビックカメラ　なんば店
メディオ！　日本橋店
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田
わんぱくこぞう　大庭寺店
■兵庫県
TSUTAYA WAY　福崎店
トップボーイ　京見橋店
ドラゴンワールドクラブ　高砂店／龍野店／
ブックワン加古川店
ファミーズ　サンクスパラ公園店
ブックワン　セルバ甲南山手店
メディオ！　姫路店
遊コン　キャスパ店
■奈良県
TSUTAYA WAY　御所店／奈良押熊店
■和歌山県
ゲームショップ GENKI　狐島店／ぶらくり丁店
GAME BOX ワンパク　新庄店／田辺店
TSUTAYA WAY　岩出店／
オーシティ前田辺店／海南店／
新宮仲之町店／橋本店
ミノスケ　国体道路本部店
ミミーTOY
■鳥取県
ブックセンターコスモ　岩吉店／吉方店
■島根県
ブックセンターコスモ　出雲店
■岡山県
コドモ館　トピア店
ビックカメラ　岡山駅前店
ブックセンターコスモ　津山店
メディオ！　沖新店／西市店
■広島県
ゲームアーク　尾道店／西条中央店／三原本店
はとや　たかの橋店
ファミザウルス　呉店
■山口県
ビックカメラ　B＆B山口店
トレーディングカードゲーム＆TVゲームストア
マルトミ
■徳島県
TVゲームランドZERO　徳島西店
トイ＆ゲームランドZERO　福島店
■香川県
ゲームアーク　丸亀店
マジカルガーデン　高松太田店
■愛媛県
トイハウス
ファミコンスーパーZ
■高知県
おとぎやマジカル　山田店
ゲームアーク　高知店
マジカルガーデン　御座店
■福岡県
エーブック　飯塚店／幸袋店／穂波店／
宮若店
沖牟田玩具本店
（OKおもちゃ流通センター大牟田本店）
ゲーム戦隊!!G-レンジャー　福重店
ジョイン　諏訪野店
トップボーイ　片江店
ビックカメラ　天神2号館
ファミコンハウス　大牟田南店
ファミコンワールド　苅田店／小倉2号店／
曽根店／戸畑店
ブックエコ　折尾店／古賀店／小倉店／
篠栗店／志免店／舞松原店／宗像店／
和白店
ベスト電器
福岡本店4FLiMB TVゲームコーナー
メディアナイン　折尾本店
ヨドバシカメラ　マルチメディア博多
■佐賀県
インチキ堂　唐津店
銀河堂　伊万里店／武雄店
ファミコンハウス　伊万里店／鹿島店／
武雄店
■長崎県
佐世保ゲーム館ぴゅあ　本店
TSUTAYA遊ING　畝刈店／時津店／花丘店／
浜町店
ファミコンハウス　運動公園通り店
西三城店
メディアシティ　DOING
遊ING　城山店
■熊本県
チャレンジャー　横手店
ブックエコ　玉名店
遊ING　浜線店
■大分県
JOY-フレンド　下郡本店
ソフトランドジャングル　日出店
TVチャンプ　杵築店
ベスト電器　大分店
ONE-PACKAGE G/T　中津店／別府店
■宮崎県
見聞読　日南店
わんぱくこぞう　リバティ店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ビックカメラ　鹿児島中央駅店
■インターネット通販
ノジマオンライン　本店／楽天市場店

GAMERS 全店
animate 全店
AEON ゲーム取扱い店
全店
SEVEN & i HOLDINGS イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
EDION エディオン ゲーム取扱い店
お宝創庫 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
Enterking エンターキング 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
daiei ゲーム取扱い店
ドン.キホーテ ゲーム取扱い店
nojima ゲーム取扱い店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
フタバ図書 ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
楽天ブックス ゲームコーナー
Wonder GOO 全店

スナックプー太郎　中川いさみ

■衝撃の事実



そして夜は更けていく

中川先生におたよりを書こう！　あて先は242ページ、「中川いさみ」係まで
※この作品はフィクションです。実在のゲーム、キャラクターなどには一切関係ありません。
中川先生のホームページ http://www.nakagawaisami.com
中川先生のブログ http://ameblo.jp/nakagawaisami/



PS4
戦国の世に生きるオンラインRPG
ネットエンターテインメント
信長の野望 Online
天下夢幻の章
プレイ期間180日間
新ワールドが君を待つ!!
新ワールド“乱世”オープン決定！
3月19日発売予定
希望小売価格 7,800円＋税
体験版14日間無料
最新・詳細情報は公式サイトへ
http://www.gamecity.ne.jp/nol/
CERO C 15才以上対象
[商品構成] ●『信長の野望 Online ～天下夢幻の章～』ゲームソフト本体 ●プレイ期間180日間＋特典アイテムシリアルナンバー
同時発売 信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ TREASURE BOX 希望小売価格 13,800円＋税
●『信長の野望 Online ～天下夢幻の章～』ゲームソフト本体
●プレイ期間180日間＋特典アイテムシリアルナンバー
●戦国指南書・天下夢幻の章編 2014
●『信長の野望 Online ～天下夢幻の章～』サウンドトラックCD※
●トレジャーBOXアイテムシリアルシート（15種）
※ Windows版・PlayStation®3版『信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ TREASURE BOX』同梱のものと同様です。
『信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ バーチャルパック』(ダウンロード版)販売価格 6,800円＋税 ／『信長の野望 Online ～天下夢幻の章～ プレミアムバーチャルパック』(ダウンロード版)販売価格 9,800円＋税
初回特典
「軍神」の力でパワーアップ！
軍神シリアルカード
通常版 酒呑童子（シュテンドウジ）
TREASURE BOX 酒呑童子（シュテンドウジ）&伊邪那美（イザナミ）
※「バーチャルパック」には、初回特典は付属しません。
帰参者キャンペーンも同時開催！
my GAMECITY
ひとりでも、みんなでも楽しめるコミュニティサイト
楽しいコンテンツもりだくさん！ソーシャルネットワークサービスの機能を持ったコーエーテクモゲームスのコミュニティサイト！
http://mygc.jp/
■当社は、本ソフトの複製・賃貸・営業使用を許諾なく行うことを禁じます。
■"PlayStation"および"PS4"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※画像はイメージです。
©コーエーテクモゲームス All rights reserved.
koei

人気ゲームソフトと攻略本がセットで当たる!

4号連続のプレゼントキャンペーンも、いよいよ今週で最終回! これまでに集めた応募券を2枚貼って、希望の賞品にご応募ください!!

4号連続企画 最終回

賞品番号 1 『モンスターハンター4』セット



ゲームソフト

3DS『モンスターハンター4』

カプコン／2013年9月14日発売／15歳以上対象

ゲーム概要

"狩りゲー"の金字塔である『モンスターハンター』シリーズの最新作。新たな武器や高低差を利用したアクションが追加され、さらにエキサイティングな狩りが楽しめるように。

セットでプレゼント 5名様



攻略本

『モンスターハンター4 公式ガイドブック』

1月24日発売／A5判／1360ページ

攻略本情報

全14種の武器の使いかたや、クエストの詳細情報、"発掘装備"の全データなどを、1360ページの大ボリュームで解説。『モンスターハンター4』を遊び尽くすための、究極と呼ぶにふさわしい1冊!

賞品番号 2 『メタルマックス4 月光のディーヴァ』セット



ゲームソフト

3DS『メタルマックス4 月光のディーヴァ』

角川ゲームス／2013年11月7日発売／15歳以上対象

ゲーム概要

"戦車と犬と人間のRPG"をテーマに、独創的な世界観と戦略性の高いバトルが楽しめるRPG。強敵"WANTEDモンスター"とのバトルなど、やり込み要素も盛りだくさんなのだ。

セットでプレゼント 5名様



攻略本

『メタルマックス4 月光のディーヴァ 公式ガイドブック』

1月23日発売／A5判／432ページ

攻略本情報

ストーリーのチャートや全クエストの攻略法、WANTEDモンスターとの戦いかたなど、役立つ情報が満載! アイテムの入手法やドロップ確率といったデータ類もフォローした、完全攻略本です。

賞品番号 3 『星のカービィ トリプルデラックス』セット



ゲームソフト

3DS『星のカービィ トリプルデラックス』

任天堂／1月11日発売／全年齢対象

ゲーム概要

みんなの人気者、カービィが画面狭しと大活躍する横スクロールアクション。本作には"奥行き"の概念が存在し、"3Dワープスター"で行き来しつつステージを攻略していくのだ。

セットでプレゼント 5名様



攻略本情報

新登場のコピー能力について、わかりやすく解説。さらに、やり込み要素である"サンストーン"の入手方法から、サブゲームの"デデデでゴー!"と"カービィファイターズ"の楽しみかたまでレクチャー!

攻略本

『星のカービィ トリプルデラックス かんぺきサポートガイド』

1月31日発売／A5判／352ページ



➡ステージ内で"きせきの実"を入手すると、カービィの"すいこみ"が超強化! 巨大な障害物を吸い込んで、新たな道を切り拓ける。

アイコンの見かた 3DS ニンテンドー3DS　Vita プレイステーション Vita　PSP プレイステーション・ポータブル　Wii U Wii U　PS4 プレイステーション4　PS3 プレイステーション3　X360 Xbox 360

4号連続 ソフト&攻略本プレゼントキャンペーン

賞品番号4 『牧場物語 つながる新天地』セット



ゲームソフト

3DS 『牧場物語 つながる新天地』
マーベラスAQL／2月27日発売／全年齢対象

ゲーム概要

牧場生活を楽しめる、ほのぼのの生活ゲーム。新たに、動物たちの楽園“サファリ”を作ったり、ほかの国と“貿易”ができるようになった。また、最大4人で通信プレイも可能。

セットでプレゼント 5名様



ほのぼのワールドで牧場生活

←↓主人公が住む町には、複数の牧場主が生活している。彼らと楽しく競い合いながら、自分の牧場を発展させていこう。



攻略本情報

作物の情報を始め、サファリや貿易、イベントの詳細、そのほかのお楽しみ要素まで、プレイヤーが知りたいデータを網羅した完全攻略本。このパーフェクトガイドを片手に、理想の牧場を作っていきましょう！

攻略本

『牧場物語 つながる新天地 公式パーフェクトガイド』
3月31日発売予定／A5判／720ページ

賞品番号5 『GOD EATER 2(ゴッドイーター2)』セット

ゲームソフト

Vita PSP 『GOD EATER 2(ゴッドイーター2)』
バンダイナムコゲームス／2013年11月14日発売／15歳以上対象



ゲーム概要

人類の天敵“アラガミ”が跋扈する世界を舞台に、ハイスピードなバトルが展開。あらゆる攻撃アクションが必殺技に進化する“ブラッドアーツ”などの攻撃を駆使して、アラガミを討ち倒すのだ！

セットでプレゼント 計5名様

※希望する対応機種をお選びください。

攻略本

『ゴッドイーター2 ファイナルコンプリートガイド』
2013年12月28日発売／A5判／1024ページ



攻略本情報

アラガミの弱点や手に入る素材、合成や強化の詳細など、ありとあらゆるデータを1000ページを超える大ボリュームでお届け。さらに、使用頻度が高いデータをまとめた綴じ込み小冊子“DATA FILE”も役立つこと必至！

賞品番号6 『真・ガンダム無双』セット

ゲームソフト

Vita PS3 『真・ガンダム無双』
バンダイナムコゲームス／2013年12月19日発売／12歳以上対象



ゲーム概要

『機動戦士ガンダム』シリーズから、作品の垣根を越えて多彩なモビルスーツが集結し、“一機当千”のバトルをくり広げる。シリーズ最多となる120機以上の機体を駆って、爽快アクションを楽しもう。

セットでプレゼント 計5名様

※希望する対応機種をお選びください。

攻略本

『真・ガンダム無双 真パーフェクトガイド』
1月31日発売／A5判／480ページ



攻略本情報

すべての機体データをあますところなく収録した、唯一の完全攻略本。原作の名場面を追体験できる“オフィシャルモード”や、ミッションをクリアーしていく“アルティメットモード”の詳細な攻略も掲載しています。

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

賞品番号 7 『スーパーマリオ 3Dワールド』セット



ゲームソフト

Wii U『スーパーマリオ 3Dワールド』

任天堂／2013年11月21日発売／全年齢対象

ゲーム概要

マリオ、ルイージ、ピーチ、キノピオを操作し、立体的なコースを冒険するアクションゲーム。新たなパワーアップ要素として、壁を上ったり敵をひっかいたりできる"ネコマリオ"と、分身して敵を攻撃する"ダブルマリオ"などが追加された。

セットでプレゼント 5名様



ステージに合わせてキャラクターをチェンジ!?

←能力のバランスがいいマリオ、ジャンプ力が高いルイージ、ジャンプ中に浮遊できるピーチ、足の速いキノピオと、特徴の異なる4人を使い分けよう。



攻略本

『スーパーマリオ 3Dワールド パーフェクトガイド』

2013年12月20日発売／A5判／432ページ

攻略本情報

全ワールド、88コースをマップつきで攻略！ さらに、収集要素である"グリーンスター"と"ハンコ"の入手方法も、わかりやすく解説しています。この1冊で、『3Dワールド』を遊び尽くしてください！

応募の決まり

応募に必要な応募券と応募用紙は、週刊ファミ通3月6日号(2月20日発売)から、3月27日号(3月13日発売)までの計4号に、毎号1枚ずつついています。プレゼントをご希望の方は、応募券2枚を応募用紙に貼り、すべての記入欄に記入したうえで、郵便はがきに応募用紙を貼りつけて、下記のあて先までご応募ください。応募にあたっては、下記の注意事項も必ずお読みください。当選者の発表は、週刊ファミ通5月1日号(4月17日発売)を予定しています。なお、賞品は、4月下旬以降、順次発送いたします。

締切

2014年3月27日(木) 当日消印有効

あて先

〒102-8431
エンターブレイン
週刊ファミ通編集部
「ソフト&攻略本 プレゼントキャンペーン」係

注意事項

●はがき1通につき1口の応募が可能です。対象号の応募券2枚であれば、組み合わせは自由です。 ●複数応募も可能ですが、おひとりにつき当選は1口のみです。 ●記入漏れや応募券の枚数不足、文字が判読できないなどの不備がある場合は、応募をお受けできません。 ●賞品によっては対象年齢が設定されている場合があります。対象年齢に満たない方の応募はお受けできませんので、賞品の説明をご確認のうえご応募ください。 ●応募券や応募用紙がはがれないよう、しっかりと貼りつけてください。 ●賞品の発送先は日本国内に限ります。 ●賞品を譲渡(転売、オークション出品を含む)しないことが応募・当選の条件となります。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され、賞品をお返しいただく場合があります。 ●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、週刊ファミ通当該号のほかの懸賞に当選できない場合があります。 ●ご応募の際にご記入いただいた個人情報は、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより取り扱わせていただきます。

皆様からのご応募、お待ちしております!

ソフト&攻略本
プレゼントキャンペーン
応募券
週刊ファミ通
3月27日号
※コピー不可

ソフト&攻略本 プレゼントキャンペーン 応募用紙

応募券を貼ってね ①　　応募券を貼ってね ②

希望する賞品番号ひとつに○をつけてください

番号	賞品名
1	『モンスターハンター4』セット
2	『メタルマックス4 月光のディーヴァ』セット
3	『星のカービィ トリプルデラックス』セット
4	『牧場物語 つながる新天地』セット
5	Vita / PSP 『GOD EATER 2(ゴッドイーター2)』セット
6	Vita / PS3 『真・ガンダム無双』セット
7	『スーパーマリオ 3Dワールド』セット
8	PS4 / PS3 『龍が如く 維新!』セット
9	『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト』セット
10	PS3 / XB360 『DARK SOULS II(ダークソウルII)』セット

※5、6、8、10の賞品は、希望する対応機種

フリガナ 氏名	年齢 歳	性別 男・女
住所 〒　－　　都道府県　　市区郡　　☎(　　)　－		

▲点線に沿って切り取ってください

賞品番号 8 『龍が如く 維新！』セット





ゲームソフト

PS4 PS3

『龍が如く 維新！』
セガ／2月22日発売／
17歳以上対象

ゲーム概要

物語の舞台を激動の幕末へと移した、人気のアクションアドベンチャー、『龍が如く』シリーズ最新作。主人公の坂本龍馬が新選組に入隊するという、独自の解釈で物語が展開。

セットでプレゼント 計5名様

※希望する対応機種をお選びください。

プレイステーション4版



幕末浪漫の新境地を拓く！

⬅プレイステーション4版は、映像がより緻密になっているほか、ブロードキャスト配信にも対応している。

攻略本

『龍が如く 維新！ 攻略指南ノ書』
2月22日発売／A5判／144ページ



攻略本情報

ソフトと同日に発売された最速攻略本。装備品の作成ルートや、スキルの育成法などをバッチリ解説しています。また、本書限定武器“吼紅(ほえくれない)”の入手プロダクトコードも見逃せません！

賞品番号 9 『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト』セット



ゲームソフト

PS3

『機動戦士ガンダム
エクストリームバーサス フルブースト』
バンダイナムコゲームス／1月30日発売／
12歳以上対象

ゲーム概要

モビルスーツを駆り、2対2のチームバトルで勝負するアクションゲーム。90機以上の機体が操作でき、オンライン対戦のほか、ひとりプレイ用のゲームモードも充実している。

セットでプレゼント 5名様



数々のミッションをクリアーせよ！

⬅機体を強化しながら120以上のミッションを攻略する“フルブーストミッション”は、ネットワークを介して、追加ミッションが無料で配信されていく仕組みだ。

攻略本

『機動戦士ガンダム
エクストリームバーサス フルブースト
コンプリートガイド』
3月5日発売／A5判／656ページ



攻略本情報

各機体の耐久力や技のリスト、具体的な武装の運用方法などの詳細をまとめた、初心者のみならず上級者にもうれしい1冊。フルブーストミッションのデータも掲載しているので、眺めるだけでも楽しい！

賞品番号 10 『DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ)』セット

セットでプレゼント 計5名様

※希望する対応機種をお選びください。







⬅前作で好評だった、“世界と緩くつながる”ことを意識したオンライン要素も健在。ほかの冒険者と協力して、強敵を撃破しよう。

ガイドブック

『ダークソウルⅡ 導きの書』
3月13日発売／B5判／
144ページ



ゲームソフト

PS3 『DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ)』
フロム・ソフトウェア／3月13日発売／
17歳以上対象

ゲーム概要

ダークファンタジーの世界を舞台に、無数のダンジョンに挑むアクションRPGの続編。“超硬派なゲーム難度”がコンセプトで、試行錯誤を経て強敵を倒すといった達成感が魅力。

ガイドブック情報

ダンジョンの探索のしかたや、戦いかたなどのヒントを掲載した『DARK SOULS Ⅱ(ダークソウルⅡ)』のガイドブック。冒険の舞台となる“ドラングレイグ”を紹介した、美麗なビジュアルも要チェックです。

第3章 自分を知る



←自身の能力を示す各ステータスの意味を紹介したうえで、筋力特化、技量特化、理力特化など、さまざまなタイプの育成方針を提示。

己の力を知り 可能性を探るべし

第4章 戦いを学ぶ



↑→決して避けることはできない敵との戦い。立ち回り、間合、属性、致命の一撃など、生きるための知識を教授する。

第5章 武器を選ぶ



←剣、斧、槌、槍、弓などの武器類のほか、魔術、奇跡、呪術、闇術といったスペルまで、多彩な攻撃手段をモーションとともに解析。

その手に何を持ち いかにして戦うか

第6章 世界を巡る



←ある冒険者が記録した"ドラングレイグ"の世界。きっと、驚くような発見があるだろう。

こんな記事も!



GOD EATER（ゴッドイーター）シリーズの世界を彩る美麗なビジュアルの数々がここに集結!!

ゴッドイーター&ゴッドイーター2 ビジュアルアートワークス

A4判／288ページ
定価（本体2600円＋税）

『ゴッドイーター』、『ゴッドイーター バースト』、『ゴッドイーター2』のビジュアル資料を大量に掲載したデザインアートブックが登場!! シリーズの世界を織り成す美麗なイラストを迫力のサイズで魅せる、すべての『ゴッドイーター』ファン必見の一冊です。

288ページのボリュームとA4の大判サイズで大絶賛発売中!!

GALLERY ギャラリー

ギャラリーコーナーでは、プロモーション用に描き下ろされたビジュアル、コンセプトアートなど、珠玉のイラストをまとめて掲載!! 『ゴッドイーター』ワールドが奏でる独特の臨場感や雰囲気を、存分に堪能できます。









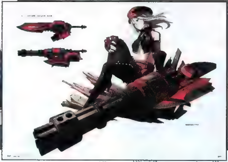


CHARACTER キャラクター

登場キャラクターの美麗なイラストを、大量収録!! 細やかな表情や服飾の細部デザイン、ポーズ案、設定画など、キャラクターの魅力を最大限に伝えます。





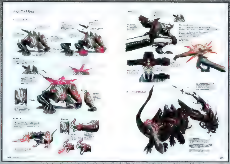


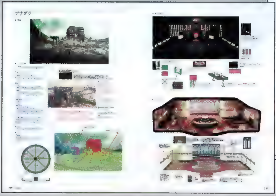


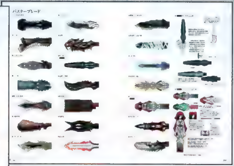


ARAGAMI アラガミ
WORLD ワールド
JINKI 神機

アラガミ、フィールド、神機の設定原画も一挙公開!! 全作品のエンディングイラスト、週刊ファミ通掲載のコラムイラストなど、お楽しみ画像も満載です。







ファミ通 責任編集

1000ページ超+αで『ゴッドイーター2』の全情報を完全解禁!!



ゴッドイーター2 ファイナルコンプリートガイド

好評発売中／A5判
定価（本体2200円+税）

本製品は書店でお買い求めください。品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。

●通信販売のお問い合わせ先
ebten（エビテン）………… http://ebten.jp/

発行：株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/

企画・制作：エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1
電話 0570-060-555（ナビダイヤル）
http://www.enterbrain.co.jp/

KADOKAWA enterbrain

電子書籍 ●既刊案内●

龍が如く 維新! 攻略指南ノ書
価格900円(税込)

モンスターハンター4 公式ガイドブック
価格1800円(税込)

本製品は電子書籍配信プラットフォーム「BOOK☆WALKER」をダウンロードの上、お買い求めください。

●iPhone/iPad/iPod touchの場合
App Store で「BOOK☆WALKER」をダウンロード(無料)→各電子書籍を検索・ご購入

●Androidの場合
Google Playで「BOOK☆WALKER」をダウンロード(無料)→各電子書籍を検索・ご購入

●電子書籍のお問い合わせ先
BOOK☆WALKER …… http://bookwalker.jp/
運営：ブックウォーカー

ebten エビテン ファミ通販オススメのアイテムをどーんとご紹介!!

Famitsuhan ファミ通販

"ファミ通販"は、オンラインショッピングサイト"ebten(エビテン)"の中にあるお店のひとつ。今回は、スタイリッシュなデザインで多くのファンを獲得したアトラスのRPG『ペルソナ』シリーズや、セガのマネーバトルRPG『ヒーローバンク』など、さまざまな情報を詰め合わせてお届け!

5月14日発売予定

劇場版ペルソナ3 #1 Spring of Birth【完全生産限定版】(エビテン内アトラス"D"ショップ限定特典付)

送料無料 特割 ¥200 ファミ通販 販売価格

Blu-ray **8000**円[税抜](**8640**円[税込])
DVD **7000**円[税抜](**7560**円[税込])

商品コード 031301

商品URL➡ http://ebten.jp/atlus/p/4534530074768/

※通常版のBlu-ray(6000円[税抜]/6480円[税込])、DVD(5000円[税抜]/5400円[税込])の販売もあります。



劇場版ならではの演出や音楽などで好評を博したアニメ『劇場版ペルソナ3 #1 Spring of Birth』のBlu-ray&DVDが、5月14日に発売決定。エビテン内アトラス"D"ショップでは、ここだけの限定特典をご用意して皆様をお待ちしております。今後もリリースされる劇場版シリーズにも乞うご期待!

昨年公開された『劇場版ペルソナ3第一章』がBlu-ray&DVDでリリース!

完全生産限定版内容

- サントラCD(メインテーマ「More Than One Heart」+BGMを収録)
- 渡部圭祐描き下ろし三方背BOX
- 描き下ろし デジジャケット
- 48ページブックレット
- スーパーP3シール×10枚(パッケージ特典1枚+劇場来場者特典からランダムで9枚)
- イラストカード×4枚(第1章キービジュアル4種)
- 特典映像(通常版共通特典)
- オーディオコメンタリー(通常版共通特典)



※画像はイメージです。実際の商品とは異なります。

エビテン内アトラス"D"ショップ限定特典



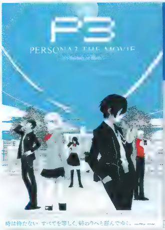
●アニメスタッフ描き下ろしA3クリアポスター2種セット

週刊ファミ通2013年12月5日号に掲載された描き下ろしイラストと特典用描き下ろしイラストを、A3サイズ(297ミリ×420ミリ)のクリアポスターに仕上げました。

ファミ通掲載イラストはこれ!

新規描き下ろしイラストは現在鋭意制作中です!

※特典は数量限定のため、なくなり次第終了となります。



[早期予約キャンペーン]

『劇場版ペルソナ3 #1 Spring of Birth』のBlu-rayまたはDVD(限定版)を予約すると、劇場版告知ポスター(B2サイズ)をプレゼント。数量限定なので、予約はお早めに!

※特典はBlu-rayまたはDVD(完全生産限定版)限定となります。

Blu-ray、DVD(完全生産限定版)全巻購入特典が判明!

『劇場版ペルソナ3』シリーズ全巻購入者への特典は、"副島成記 描き下ろし絵柄 全巻収納BOX"に決定しました。このチャンスをお見逃しなく!

※特典はBlu-ray(完全生産限定版)とDVD(完全生産限定版)限定となります。 ※巻数は現在未定です。
※詳細はエビテンでご確認ください。

このほかにも、商品が盛りだくさん! 詳しくはWebでご確認ください!

ご購入は PCはコチラ http://ebten.jp/famitsu/ 携帯はコチラ

※携帯電話からご注文の場合、[商品コード]を入力することで簡単に商品を検索することができます。

お支払い方法 ➡

1 **クレジットカード**(手数料なし) JCB、VISA、マスターカードなどの各種カードをご利用いただけます。

2 **代金引き換え**(手数料あり) 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebten(エビテン)の利用規約をご覧ください。

3月20日発売予定

ヒーローバンク（セガストア限定特典付き）

商品コード 031302 送料無料 優待割引¥200 ファミ通販 販売価格 5138円[税抜]（5550円[税込]）

商品URL➡ http://ebten.jp/sega/p/4974365911003/

 ※画面は開発中のものです。 ※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

ニンテンドー3DS用ソフト『ヒーローバンク』は、月刊コロコロコミックとセガが強力タッグを組んで贈るマネーバトルRPG。エビテン内セガストアの特典カードを入手し、ライバルに差をつけよう！





封入特典同梱物

- ●スペシャル ヒーロー着「ケシカスくん」
- ●スペシャル ヒーロー着「セガリオン」

お金をテーマに据えた新感覚RPG

キミのお金を正義に変えろ！

セガストア限定 ダブルヒーローダブル特典

●ダブルヒーローカードステッカー2種セット



●ダブルヒーローQRコード付きイラストカード



※特典は数量限定のため、なくなり次第終了となります。

4月18日発売予定

ドラマCD「セブンスドラゴン2020&2020-II」(限定特典付き)

商品コード 031303 ファミ通販 販売価格 3000円[税抜]（3240円[税込]）

商品URL➡ http://ebten.jp/sega/p/4571436891266/



セガからリリースされた人気RPG『セブンスドラゴン2020』シリーズ。ゲーム内では語られなかった、ムラクモ13班とその仲間たちのエピソードを収録した、豪華ドラマCDが登場。シーンに合わせたBGM"ドラマチックアレンジVer."が、サウンド担当の古代祐三氏監修のもと新規制作され、ドラマの臨場感を盛り上げます。エビテン内セガストアで、限定特典をゲットしてください！

『セブンスドラゴン2020』シリーズの

新たなエピソードを聴き逃すな！

セガストア限定特典



●オリジナルA3クリアポスター

キャラクターデザイン担当の三輪士郎氏描き下ろしイラストを、クリアポスターに仕上げました。キリノ、エメル、ナビたちムラクモメンバーに加え、SKY、SECT11などのNPCキャラクターも揃った豪華イラストを、A3サイズ(297ミリ×420ミリ)で楽しめます！

ドラマCDジャケット描き下ろしイラストがA3サイズのポスターに！

※特典は数量限定のため、なくなり次第終了となります。

ファミ通販 オススメのアイテムをチェック!!

6月5日発売予定

ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス ファミ通DXパック(特典付き)

商品コード 031304 送料無料 優待割引¥200 ファミ通販 販売価格 9806円[税抜]（10590円[税込]）

商品URL➡ http://ebten.jp/atlus/p/4984995900919/

 ※画面は開発中のものです。 ※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。



※特典は数量限定のため、なくなり次第終了となります。

アトラスより6月5日に発売予定のニンテンドー3DS用RPG『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』が、エビテン内アトラス"D"ショップで予約開始！

先着購入特典

・PERSONAQ SOUND OF THE LABYRINTH

ファミ通DXパック

- ●オリジナル・ペルソナQアニメスタッフ描き下ろしB2タペストリー
- ●アトラス描き下ろしA3クリアポスター
- ●グラフィグ 玲
- ●ビジュアルクリアファイル5種セット
- ●オリジナルマグカップ

"優待割引"をご利用ください！

優待割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に優待割引番号を入れてください。期間中ならなんと200円の割引に！ ぜひご利用ください!!

●ご注意●

優待割引はおひとり様1回限り有効です。

優待割引対象商品には優待割引¥200のマークが付いています。

※優待割引のご利用にあたっては、会員登録が必要になります。
※優待割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今週の優待割引番号 115886 ご利用は2014年3月20日10時まで！



※送料は全国一律380円[税込]です。ただし、1回のご注文が5000円[税込]以上の場合は、送料は無料となります。

KADOKAWA
enterbrain

◆本製品は書店および一部のコンビニでお買い求めください。◆品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。

発行 株式会社KADOKAWA

企画・制作 エンターブレイン

2014 5月号 本体657円+税


アニメのすべてが、ここにある。
AnimeJapan 2014
東京ビッグサイト
東展示棟 東1-6ホール
3.22[土]-23[日] 9:00-17:00
通常入場券 中学生以上：1,500円（税込） 小学生以下：800円（税込） 3歳以下：無料 販売期間：2014年2月17日（月）〜3月23日（日）
※「ステージ観覧抽選応募権」は付いておりません。
主催 ● AnimeJapan実行委員会 特別協賛 ● dアニメストア／BANDAI CHANNEL 協賛 ● SANKYO／FIELDS／講談社／集英社／小学館
後援 ● 一般社団法人 日本動画協会／コミック出版社の会
©2014 Mine Yoshizaki/KADOKAWA, SUNRISE ©河森正治・サテライト／ALC／GP／ノブナガ・ザ・フール製作委員会
AnimeJapan最新情報はHPへアクセス!! @animejapan_aj


愛され続ける「いたスト」が
新しく生まれ変わりました！
どっきどきハラハラの展開を
仲間と楽しむ毎日が待ってる♪
いただきストリート for au
～つながるボード大陸！～
auスマートパスで配信中！
ゲームを始めるのはこちら
コラボやキャンペーンの最新情報はこちら
「いただきストリート for au ～つながるボード大陸！～」公式サイト
http://www.enterbrain.co.jp/social_appli/itast/
ソーシャルゲーム総合Twitter 慧美詩知（えびしさと）
https://twitter.com/EB_chan
KADOKAWA
enterbrain
株式会社KADOKAWA　エンターブレイン　ブランドカンパニー
お問い合わせ：エンターブレイン カスタマーサポート 電話0570-060-555（土日祝日を除く 12:00～17:00）
©2013 ARMOR PROJECT/KADOKAWA CORPORATION



新たな仲間を発見しました！
フッ、随分待たせたようだな……。
ノベライズを発見しました
艦隊これくしょん -艦これ- 陽炎、抜錨します！(2) (ファミ通文庫)
好評発売中！
艦隊これくしょん -艦これ- 鶴翼の絆 (富士見ファンタジア文庫)
富士見書房
好評発売中！
艦隊これくしょん -艦これ- 一航戦、出ます！ (角川スニーカー文庫)
角川書店
好評発売中
コミックアンソロジーを発見しました
艦隊これくしょん -艦これ- コミックアラカルト 舞鶴鎮守府編 参 (カドカワコミックス・エース)
角川書店
好評発売中！
艦隊これくしょん -艦これ- 電撃コミックアンソロジー 佐世保鎮守府編 (2) (電撃コミックス NEXT)
好評発売中！
艦隊これくしょん -艦これ- アンソロジーコミック 横須賀鎮守府編(4) (ファミ通クリアコミックス)
3月15日発売
付録を発見しました
月刊コンプティーク4月号
好評発売中
角川書店
プレイ漫画を発見しました
艦これプレイ漫画 艦々日和① (ファミ通BOOKS)
3月24日発売
©2013 DMM.com/KADOKAWA GAMES All Rights Reserved.
好評連載中
●「艦これなのです！」 月刊デジタルコミック誌エイジプレミアム 人気の第六駆逐隊を主人公に描かれる学園ドラマ！ 漫画：七六 原作：「艦これ」運営鎮守府 ■富士見書房
●「艦隊これくしょん -艦これ- 島風 つむじ風の少女」 電撃マオウ（毎月27日発売） ワガママな島風が第七艦隊を引っ掻き回す!? 漫画：山崎かずま 協力：「艦これ」運営鎮守府 ■アスキー・メディアワークス
●「艦隊これくしょん -艦これ- 水雷戦隊クロニクル」 月刊コンプエース（毎月26日発売） 天龍&龍田の着任で、第六駆逐隊はおおわらわ！ 漫画：深山靖宙 原作：「艦これ」運営鎮守府 ■角川書店
●「艦隊これくしょん -艦これ- side：金剛」 月刊コンプティーク（毎月10日発売） 金剛を中心に描く艦娘たちの闘いとは!? 漫画：SASAYUKi 原作：「艦これ」運営鎮守府 ■角川書店
●艦隊これくしょん -艦これ- 4コマコミック 吹雪、がんばります！ ファミ通コミッククリア Webで読める艦娘たちのほのぼのスクールライフ。コミッククリアで検索！毎週金曜更新。漫画：桃井涼太 提供：DMM.com 開発／運営：角川ゲームス ■エンターブレイン
●「艦々日和」 艦これプレイ漫画！ ファミ通ドットコムで好評連載中。そのほかイラストコラムもあります。漫画：水本正 ■エンターブレイン
●艦隊これくしょん -艦これ- いつか静かな海で 月刊コミックアライブ（毎月27日発売） 運営鎮守府の田中謙介氏自らがストーリーを担当する、艦娘たちの物語！ 漫画：さいとー栄 原作：田中謙介 協力：C2機関 ■メディアファクトリー
■千代田酒保
艦これグッズを買うならここで決まり！ 艦これ通販鎮守府公認「千代田酒保」オープン！
http://ebten.jp/kancolle/
■艦隊これくしょん -艦これ- トレーディングラバーストラップ 第1弾
全10種。第2弾は2014年3月発売予定！
価格：（本体500円+税）好評発売中！
史実を知るなら……
完全保存版 日本海軍艦艇コレクション（太平洋戦争研究会）
定価：（本体2000円+税）
好評発売中！
中経出版
GET!
アニメ化企画進行中!!
※商品の仕様は変更される場合がございます。
消費税率変更に伴い、4月1日以降は8%の消費税をご負担いただきます。
KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
KADOKAWA公式サイト
http://www.kadokawa.co.jp/
KADOKAWA直営の電子書籍ストア
BOOK☆WALKER
http://bookwalker.jp/

特別付録 ファミ通オリジナル

ダウンロードコンテンツ福袋の中身を大紹介!!

ダウンロードコンテンツの利用方法

《プレイステーション Vitaのプロダクトコードの入力のしかた》
- Sony Entertainment Networkにサインインし、クロスメディアバーからPlayStation Storeを選ぶ
- 操作ボタンから"コード番号の入力"を選び、プロダクトコードを入力する
- 表示される内容を確認後、ダウンロードする

『SOUL SACRIFICE DELTA(ソウル・サクリファイス デルタ)』、『ファンタシースターオンライン2』、『モンスターハンター フロンティアG』などのアイテムを収録。

Vita SOUL SACRIFICE DELTA(ソウル・サクリファイス デルタ)

DATA ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア/3月6日発売/4743円[税抜](4980円[税込])
備考 ダウンロード版は3714円[税抜](3900円[税込])

ファミ通独占のDLC第2弾は"キツネの刻印"が登場!

『SOUL SACRIFICE DELTA(ソウル・サクリファイス デルタ)』のファミ通オリジナルDLC第2弾は、"刻印"! 本作では、魔法使いの右腕に刻印をセットすることで、有益なパワーアップ効果が発生する。前作では5つしかセットできなかったが、本作では6つの刻印をセット可能になった。そう、この"キツネの右腕"は、6個目の刻印! セットすると、見た目が変わるだけでなく、基礎体力値が+20されるという、うれしい効果も発生するぞ。



魔法使いの右腕があのキャラクター風に変化する禁断の刻印!

⬅この刻印をセットすると、写真のように魔法使いの右腕が変化。前号のDLC付録"キツネの法衣"と併せて装備すれば、どこから見てもあのキャラクターになる……かもしれない!?

ゲーム概要 常識を打ち破る魔法バトルアクション

さまざまな魔法を操る魔法使いと強大な魔物の"闘い"を、スピーディーかつハイテンションで描く超魔法バトルアクションゲーム。前作のAI(人工知能)やモーションなどを見直し、グレードアップさせた内容をすべて収録したうえで、新たな世界観に魔物、魔法やバトルシステムなど、膨大な新要素を盛り込んでいる。仲間との"共闘"も盛り上がっているので、ぜひ参戦を!



⬆個性溢れる魔物がくり出す攻撃は、どれも強烈! 多彩な魔法はもちろん、魔法連携などのシステムを駆使して、仲間とともに倒す方法を考えるのも楽しい!

注意事項
- プロダクトコードの入力期間は、2015年3月12日までです。
- 一度入力したプロダクトコードは無効になります。
- ひとつのデータに入力できるプロダクトコードは1回限りです。

ゲームの情報は、113ページへ

Vita

ファミ通のデジタル付録 iOS/Androidの端末で読める!



『メタルギア』アーカイブ 過去記事&表紙コレクション

ファミ通のデジタル付録は、新川洋司氏による『メタルギア』シリーズの表紙コレクションと、週刊ファミ通2012年7月に掲載した『メタルギア』25周年特集の記事を収録。

『メタルギア』の歴史を振り返る!

まずはBOOK☆WALKERのアプリで会員登録(無料)をしよう

iTunes App Store/Google Playストアからアプリをダウンロード

メールアドレス、パスワード、性別、生年月を入力

確認メールを返信して登録完了!

検索用キーワード ファミ通1319

1. BOOKWALKERのサイト、またはBOOKWALKERのアプリ内ストアで、上記の"検索用キーワード"で検索
2. 検索結果画面の右側にある"全て表示"(アプリ内ストアの場合は本のアイコン)をクリック
3. 希望するデジタル付録の表紙をクリック
4. "ギフトコードを入力する"をクリックして、コードを半角の#に続いて入力

入力期限は2014年6月13日まで

※一度入力したギフトコードは無効になります。

Vita PC ファンタシースターオンライン2

DATA セガ／2012年7月4日正式サービス開始／ゲームダウンロード無料、基本プレイ無料

備考 『エピソード2 デラックスパッケージ』は3月20日発売予定(各4980円[税抜](各5229円[税込]))

便利消費アイテム2種とバレットボウの武器迷彩がもらえる!

かわいらしいハートのフォルムで人気を博した武器迷彩が再登場。獲得経験値、獲得メセタ、レアドロップ倍率が50%上昇する"トライブースト+50%"、ゲーム内アイテムと交換可能なポイントが獲得できる"FUN500獲得チケット"も付属しているぞ!

付属アイテム一覧

- ＊アンジュハープ（武器迷彩:バレットボウ）
- トライブースト+50%×1
- FUN500獲得チケット×1



＊アンジュハープを再び手に入れるチャンス!

ゲーム概要 無料ですぐに遊べる

プレイステーション VitaとPCのクロスプラットフォームで展開中の、オンライン専用のアクションRPG。スマートフォン版のサービスも予定されており、どれも基本料金無料で遊べるぞ。3月20日には特典満載の新パッケージが発売され、さまざまなコラボレーション企画も予定されている。

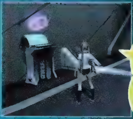


3月20日からメインビジュアルも一新!

アイテムコードの使用方法

STEP1
ビジフォン端末にあるアイテムコードを選択して、封筒に記載されている16桁のコードを正しく入力

STEP2
ゲーム中の倉庫を調べ、受け取り専用倉庫からアイテムを取り出す



この端末が目印!

『ファンタシースターオンライン2』プレイヤーズサイト

プレイステーション Vita版	PC版
http://pso2.jp/vita/players/	http://pso2.jp/players/

注意事項
- アイテムコードはプレイステーション Vita版とPC版のどちらでも使用できます。
- アイテムコードの入力期限は、2014年12月31日23時59分までです。
- 一度入力したアイテムコードは無効になります。
- ひとつのキャラクターデータに入力できるアイテムコードは、無制限です。

ゲームの情報は、144ページへ

Wii U PS3 Xbox 360 PC モンスターハンター フロンティアG

DATA カプコン／サービス中／30日間 1400円[税込]

備考 『メモリアルパッケージ』は各5800円[税抜](各6090円[税込])

リーチ・長のハンマー"ストレイフI【紫】"



『モンスターハンター フロンティアG』のオリジナル要素である"特殊リーチ武器"のハンマー。通常のものよりも若干リーチが長く、装備時には防御力もアップする。また、最大まで強化すると、強力な特性を持つHC武器になるのだ!

ゲーム概要 魅惑の狩猟生活を!

シリーズ本来の狩りの楽しさに加え、多数の新要素が味わえる本作。オンライン専用ならではの狩猟と交流を堪能しよう。定期的な大型アップデートで、モンスターや武具が続々追加。狩りの進化は止まらない!

●最大強化時(HR500～)の性能

名称	ストレイフ・ラピテス		
攻撃力	1196	属性	――
会心率	0%	スロット	○ー ー
特性	防御+50／HC武器	リーチ	長
斬れ味			

最大強化までに必要な素材
肉球のコイン・鉛×1、ゴム質の皮×1、ブヨブヨした皮×1、肉球のメダル×1、鳥竜種の牙×1、眠鳥の爪×1、HC肉球のメダル×1、牙獣種の上毛皮×1、甲殻種の堅殻×1

※ストレイフI【紫】は、『カプ本 Vol.6』(2013年9月24日発売)付属の特典と同様のものです。

イベントコードの使用方法

Wii U版	http://wiiu-members.mhf-g.jp/sp/manual/page175.html
PS3版	http://ps3-members.mhf-g.jp/sp/manual/page175.html
Xbox 360版	http://xbox360-members.mhf-g.jp/sp/manual/page175.html
パソコン版(COG)	http://cog-members.mhf-g.jp/sp/manual/page175.html
パソコン版(ハンゲーム)	http://hangame-members.mhf-g.jp/sp/manual/page175.html

●このページにて紹介しているゲーム内アイテムについて、ゲーム内で記載されているデータと、公式サイトを含めたwebページや攻略本などのゲーム外で記載されているデータに差異がある場合は、ゲーム内で表記されているデータが正しいものとなります。●ゲーム内のバランス調整などの理由から、データを修正する可能性があります。これらの記載の差異による商品の返品・返金は商品の性質上お受けできません。●各ポータルやゲームのメンテナンスによってイベントコードの入力期間が短くなることがございます。メンテナンスの実施や時刻に関しては、随時公式サイトにてご案内していますのでご確認ください。メンテナンス開始10分前よりログインができなくなりますので、イベントコードの入力はお早めにお済ませください。●イベントコードの授受・売買またはそれらを目的とした行為(オークションへの出品や公開する行為など)は禁止しています。

注意事項
- イベントコードの入力期間は2014年6月25日10時までです。
- 一度入力したイベントコードは無効になります。
- ひとつのアカウントに入力できるイベントコードは1回限りです。

ゲームの情報は、140ページへ

週刊ファミ通/ファミ通DS+Wii/ファミ通コネクト!オン/ファミ通.com/ファミ通攻略本ほか、ファミ通グループで応援!!

ファミチョイ本舗

「ファミ通チョイス」とはファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

★★★ ファミ通グループイチオシのファミ通チョイスタイトルを大紹介!! ★★★

DARK SOULS II（ダークソウルII）

PS3 / XB360

フロム・ソフトウェア 3月13日発売　各7429円[税抜]（各7800円[税込]）

ジャンル	アクション・RPG	テイスト	ファンタジー
通信機能	マルチプレイ対応	プレイ人数	1～4人
		CERO	17歳以上対象

PC版は2014年3月発売予定 価格未定、プレイステーション3版とXbox 360版のコレクターズエディションは各15048円[税抜]（各15800円[税込]） ディレクター 谷村唯

確かに難しい作品だと思われるが オンラインの協力プレイで世界が変わる!?

『DARK SOULS II（ダークソウルII）』がついに発売された。この日を待ち望んだプレイヤーたちは、現在、本作の舞台であるドラングレイグで黙々とプレイしていることだろう。前作以上の難度で困難も続くだろうが、みずからの目で、ぜひ、ラストまで見届けて欲しい。苦しい局面では、他人の行動を眺めたり、協力プレイを試してみるといい。他人のプレイは勉強になるし、刺激にもなる。あるものをすべて活用してこその本作。筋書きのない展開も楽しいのだ。









3月発売の ファミ通チョイスタイトル

- 3月6日発売　SOUL SACRIFICE DELTA（ソウル・サクリファイス デルタ）（ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア／Vita）
- 3月20日発売予定　戦国無双4　（コーエーテクモゲームス／Vita・PS3）
- 3月20日発売予定　メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ　（KONAMI／PS4・PS3・XB360）
- 3月27日発売予定　NEWラブプラス+　（KONAMI／3DS）
- 3月27日発売予定　初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd　（セガ／Vita・PS3）

今後のファミ通チョイスタイトルスケジュール 4月以降も注目作が続々ラインアップ!!

タイトル	メーカー	価格
第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇	バンダイナムコゲームス	PS Vita版は7120円[税抜]（7690円[税込]）、PS3版は8070円[税抜]（8716円[税込]）
ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア	スクウェア・エニックス	3143円[税抜]（3394円[税込]）
シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール	スクウェア・エニックス	5800円[税抜]（6264円[税込]）
NAtURAL DOCtRINE（ナチュラル ドクトリン）	角川ゲームス	PS Vita版は5980円[税抜]（6279円[税込]）、PS4版とPS3版は各6980円[税抜]（各7329円[税込]）
フリーダムウォーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア	価格未定
モンスターハンター4G	カプコン	価格未定
デビルサバイバー2 ブレイクレコード	アトラス	5980円[税抜]（6279円[税込]）
モンスターハンター フロンティアG	カプコン	価格未定
天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定
deep down（ディープダウン）	カプコン	価格未定
ファイナルファンタジーXV	スクウェア・エニックス	価格未定
メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ	KONAMI	価格未定
コール オブ デューティ ゴースト	スクウェア・エニックス	価格未定
アサシン クリード4 ブラック フラッグ	ユービーアイソフト	7400円[税抜]（7770円[税込]）

※画面はプレイステーション3版のものです。

Nintendo àlacarte

ニンテンドウアラカルト

vol. 653

マリオパーティ アイランドツアー

タイトル	マリオパーティ アイランドツアー
ハード	ニンテンドー3DS
発売日	3月20日発売予定
価格	4571円[税抜](4800円[税込])
ジャンル	バラエティー
備考	マルチプレイ(ダウンロードプレイ)対応

マリオやその仲間のキャラクターたちを操作して、ミニゲームでバトルを楽しめる、『マリオパーティ』シリーズの最新作がいよいよ発売！ 本作には、ニンテンドー3DSの特徴を活かしたたくさんの新作ミニゲームが用意されているぞ！



盛りだくさんの新作ミニゲーム!!

サイコロを振ってボードマップを進んでいき、道中で発生するミニゲームに挑戦！ 頭を使うパズル系からテンポのよい操作が求められるアクション系、スピードが決め手のレース系など、全80種類の新作ミニゲームがプレイヤーを待ち受ける。今回は、収録されているものの中から、6つをピックアップして紹介！



にぎやかバトルで対決！ アクション系ミニゲーム

おそらでファイト



⬆動く足場の上で、ライバルを攻撃して落としていく。一瞬たりとも気が抜けないぞ。

ウサギをあつめろ



⬅4つの穴から出てくるウサギを、できるだけ多く柵の中に集めよう。いちばん多く集めた人の勝ちとなる！



頭を使って戦う！ パズル系ミニゲーム



ならべて3アイテム



同じアイテムを3つ以上つなげて消していく。POWを使うと、同じアイテムを一気に消せる。

いそいで！スライドパネル



⬅パネルをタッチペンでスライドさせる。3枚の絵をより早く完成させたプレイヤーの勝利だ。

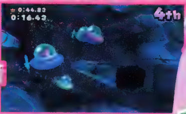
いちばん速いのは!? レース系ミニゲーム

エアボードレース



➡緑のパネルに触れると速度が低下する。ぶつからないようにゴールを目指して進もう。

せんすいかんレース



⬆危険な岩をうまく回避しながら全速前進！ 無事にゴールにたどり着けるか!?



ほかにもミニゲームがいっぱい!!

PH

Vol.136

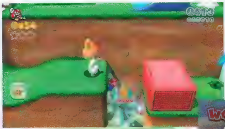
Enjoy! 3DS+Wii U LIFE!!

エンジョイ! 3DS+Wii Uライフ!!

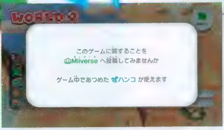
ニンテンドー3DSとWii Uがもっと楽しくなる活用法やソフトを紹介!

"ハンコ"を活用すればMiiverseの投稿がさらに楽しく!

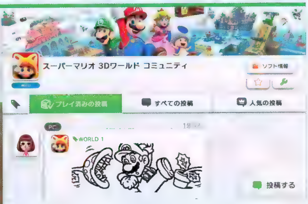
イラストつきの手描き投稿などで、ユーザーどうしの交流が楽しめるMiiverse。一部のタイトルに対応している"ハンコ"機能を使えば、絵心に自信のない人でも、お手軽にイラストつきの投稿ができちゃうんです。そこで、さっそく本コーナーの担当者が、ハンコ機能を使ってMiiverseに投稿してみましたよ！



ハンコを使った投稿はソフト内からのみ可能



ハンコを集めてMiiverseで投稿!



↑タイトルごとに、ハンコを集める条件が異なります。ちなみに、ハンコ機能を使った投稿は、各タイトルのプレイ中に、Miiverse投稿ボタンから行えますよ。

スーパーマリオ 3Dワールド

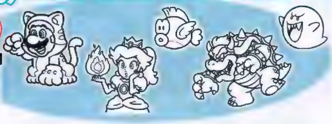
Wii U　任天堂／2013年11月21日発売／5700円［税別］（5985円［税込］）、ダウンロード版は5700円［税別］（5985円［税込］）

人気キャラクターのハンコが85種類も!!



←全種類コンプリートを目指して、ハンコを集めるだけでも楽しいんです。

ハンコの例



マリオを始め、敵キャラやブロックまで!

『スーパーマリオ 3Dワールド』では、コース内に隠されたハンコを取ることで、Miiverseの投稿に使えるハンコが増えていきます。ゲームを少し進めれば、コースセレクト画面の右上にあるMiiverse投稿ボタンから、ハンコを使った投稿ができるようになるんです。

さて、下の投稿画像の解説ですが、巷ではヨッシーの声が「でっていう」と聞こえる人も多い(?)みたい。そこで、見た目がヨッシーに少し似ているプレッシーにそのセリフを言わせて、さらにひとりツッコミを追加してみました。ちょっとひねりすぎたかな……?

キャラクターの種類が豊富なのでシチュエーションを考えるのが楽しい

乱舞吉田



3DSだより

世界三大三代川

10作品以上が発売されている『マリオパーティ』シリーズ。最新作は携帯ゲーム機で登場！

『マリオパーティ』シリーズは、ニンテンドウ64のころから遊んでいますが、毎回多彩な新作ミニゲームやボードマップが用意されるので、そのアイデアとサービス精神には感心しちゃいます。本作は、シリーズ初の3DS向けということで、より手軽にワイワイ楽しめそうですね。ソフトが1本あれば、最大4人でいっしょにプレイ可能ですよ～。





3DSならではの遊びが満載



←↑80種類の新作ミニゲームと、ユニークな7つのボードマップを収録！

3DS **マリオパーティ アイランドツアー**

任天堂／3月20日発売予定／4571円［税抜］(4800円［税込］)

どうぶつの森 こもれび広場

Wii U 任天堂／2013年8月8日配信開始／無料
※2014年末までの期間限定配信

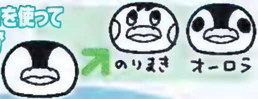
顔を描き込むハンコが楽しい！

『どうぶつの森 こもれび広場』は、Miiverseの"どうぶつの森シリーズ コミュニティ"を介して、コメントの投稿や閲覧が楽しめるソフト。HD画質で動くどうぶつの姿も堪能できます。昨年11月14日の更新により、ハンコ機能が新登場！ 全種類がすぐに使えるよ。



どうぶつが大集合

輪郭のハンコを使って好きな住民がすぐ描ける！



ハンコの例



はにわや葉っぱ、音符など、小さなハンコも充実です！

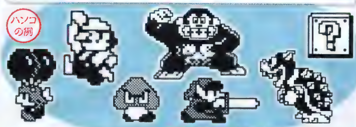
高瀬P子



ファミコンリミックス

Wii U 任天堂／2013年12月19日配信開始／1428円［税抜］(1500円［税込］)

ハンコの例



ファミコンの名作から特徴的なシーンを集め、新たなルールやギミックでアレンジした多数のミニゲームが楽しめる本作。各ステージをクリアーした成績に応じて得られる"Bit"が貯まれば、ファミコンソフトのドット絵のハンコが手に入ります。マリオやリンクなどの人気キャラクターを、Miiverseで"共演"させちゃいましょう♪

収集欲をくすぐる古きよき名作のドット絵





←↑ステージごとにMiiverseへ投稿可能。みんなの投稿が、成績アップのヒントになるかも？

ハンコ&投稿がやる気を誘う！

マリオが、ドンキーコングJr.が、リンクが何やらピンチですっ！



※『マリオパーティ アイランドツアー』の画面は開発中のものです。 ※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

DQ NEWS ドラゴンクエストニュース

ドラゴンクエストX 眠れる勇者と導きの盟友 オンライン version2

『DQX』に関連するさまざまなニュースやトピックス、そして読者の皆さんからの『DQ』シリーズにまつわる投稿作品を掲載する『DQ』総合コーナー。それが"DQ NEWS"です！

ウィー ユー Wii U	スクウェア・エニックス　2013年12月5日発売　価格は備考欄参照			
	ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ファンタジー
	通信機能	ネットワーク対応、Wii Uベーシックセットまたは Wiiで遊ぶ場合は16GB以上のUSBメモリー必須	プレイ人数	1人
			CERO	全年齢対象

Wii U版 パッケージ版、ダウンロード版ともに3800円[税抜](3990円[税込])／Wii版(パッケージ版のみ)、3800円[税抜](3990円[税込])／Windows版 パッケージ版、ダウンロード版ともに3800円[税抜](3990円[税込])／製作・開発：スクウェア・エニックス、ゼネラルディレクター 堀井雄二、キャラクターデザイン 鳥山明、音楽 すぎやまこういち、プロデューサー 齊藤陽介、ディレクター 藤澤力

いまからやろう！ 各町の連続クエスト ドワチャッカ大陸編

このところ、当コーナーでは各町の連続クエストのワンポイント攻略法を紹介してきたが、それも今回でラスト！ 5回目となる今週は、ドワチャッカ大陸の各町の連続クエストを解説しよう。一連のクエストの難度は、岳都ガタラ、アグラニの町、ドルワーム王国の順に高くなっている。レベルの高い職業に就いていない、あるいはレベルの低い職業の経験値をなるべく稼ぎたいという人は、まず岳都ガタラのクエストから始めるとよさそうだ。なお、全体的に換金性の高い報酬が多いので、お金稼ぎの手段として活用するのもいいだろう。



←クリアーすることでもらえる経験値を目当てに、追加職業のどうぐ使いで挑んでみるのもよさそう！

アグラニの町

連続クエストを受注するための条件

賢者ホーローに出会っていること

ボスとの戦いがあるのは、204と205のみ。そのほかは、指定された場所に移動するだけでオーケーだ。204のボスはいなずま、魔獣の閃光などを使うが、痛恨の一撃対策さえ行えば、レベル60前後のパーティで無難に倒せるはず。205のボスは204の強化版と言える相手。痛恨の一撃こそ放たないものの、魔獣の閃光のダメージが倍近くになり、転倒の特性が追加されている。また、吹き飛ばしとマヒの効果を持つ闇のいなずまにも要注意。転倒とマヒを無効化できる装備品や、闇ダメージを減らす装備品があるとラクに戦える。

アグラニの町の連続クエスト 賢者の杖は かく語りき

クエストNo.	クエスト名	発注場所と発注者	初回報酬	リプレイ報酬
201	しゃべる杖が見たい！	アグラニの町 下層 E-6 ナツィ	ガタラのブタまん 4個	ガタラのブタまん
202	アグラニに潜む影	アグラニの町 下層 D-3 ホッツィ親方	経験値の古文書・大	ウルベア銅貨 2個
203	英雄になるのは あたしよ	アグラニの町 上層 C-3 ルナナ	ウルベア金貨	ウルベア銀貨
204	賢者の手を引いて	アグラニの町 宿屋 C-3 賢者ブロッゲン	経験値の古文書・大	まほうのせいすい 2個
205	父と子と	アグラニの町 宿屋 C-3 賢者ブロッゲン	イエローオーブ	イエローアイ 5個

岳都ガタラ

連続クエストを受注するための条件

黄のキーエンブレムを持っていること

087と088は、目的地に辿り着けばオーケー。089ではクエスト受注後、グリーンシザーとボーンファイター(夜のみ出現)から、それぞれ特定のアイテムを入手しなければならないので、089からパーティを組んでもいい。090はボス戦で、ボスとともにお供が合計3匹登場する。HPの低いお供から先に倒していけば、ラクに戦えるはずだ。091のボスも平均レベル60程度のパーティであれば倒せるという、連続クエストで登場するボスの中では比較的弱い相手。ただし、範囲攻撃の岩石落としには気をつけて戦いたい。

岳都ガタラの連続クエスト 動き出した時間

クエストNo.	クエスト名	発注場所と発注者	初回報酬	リプレイ報酬
087	いにしえの皇子	岳都ガタラ ガラクタ城 B-4 ビャン・ダオ	ウルベア銅貨 2個	ウルベア銅貨 2個
088	憎しみは時を超えて	岳都ガタラ ガラクタ城 B-4 ビャン・ダオ	ウルベア銅貨 4個	ウルベア銅貨 2個
089	カルサドラの赤き計略	岳都ガタラ ガラクタ城 B-4 ビャン・ダオ	プラチナこうせき 3個	ウルベア銀貨
090	終わりを告げる者	岳都ガタラ ガラクタ城 B-4 ビャン・ダオ	三闘士のオノ (だいじなもの)	イエローアイ 3個
091	託された希望	岳都ガタラ ガラクタ城 B-4 ビャン・ダオ	イエローアイ	イエローアイ 5個

ドルワーム王国

連続クエストを受注するための条件

金のキーエンブレムを持っていること

252はきせいじゅ、253はウドラーを何匹も倒せる戦力で挑めば問題なくクリアーできるだろう。254と256は、指定された場所を調査すればオーケーだ。問題は255で、かなり強力なボス・天魔クァバルナと戦わなければならない。サポート仲間中心の場合は、平均レベル75以上のパーティを組むと倒しやすくなるだろう。なお、アクシデントに備えて僧侶はふたりいるとベストだ。戦闘では、なるべく早く左右の翼を落とすようにしたい。危険な呪文マダンテは、ボスの周囲にダメージを与えるものなので、いち早く離れること。

ドルワーム王国の連続クエスト ある孤児が見た空

クエストNo.	クエスト名	発注場所と発注者	初回報酬	リプレイ報酬
252	若き院長の悩み	ドルワーム水晶宮 3階 D-1 ドゥラ院長	ウルベア金貨	ウルベア銀貨
253	伝説の聖具	ドルワーム水晶宮 3階 D-1 ドゥラ院長	ウルベア金貨 3個	ウルベア金貨 2個
254	聖女の祈り	ドルワーム水晶宮 3階 D-1 ドゥラ院長	ウルベア金貨	ウルベア銀貨
255	天魔復活	ドルワーム水晶宮 3階 D-1 ドゥラ院長	イエローオーブ	イエローアイ 5個
256	生きる価値	ドルワーム水晶宮 3階 D-7 ラミザ王子	ウルベア金貨	ウルベア銅貨 2個

※『ドラゴンクエストX 眠れる勇者と導きの盟友 オンライン』のプレイには、『ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン』のソフトおよびレジストレーションコードが必要です。
※本記事では、『ドラゴンクエスト』を『DQ』と表記しています。
※本記事のデータは3月5日時点のものです。

ゴジラ太田の

DQX プレイリポート 06

日々『DQX』を遊んで、おもしろかった出来事や感じたことを気ままに綴ります。アストルティアの"いま"が丸わかり！

PROFILE

ゴジラ太田　すべての『DQ』シリーズをこよなく愛するフリーライター。どうぐ使い以外は全職業レベル80。



キャラクター名	ジーラ
種族・性別	オーガ・女
心のメイン職業	まもの使い
住所	グレン住宅村草原地区 4876丁目1番地

このリポートの最新版・完全版はファミ通.com http://www.famitsu.com/ DQX　プレイリポート

待望のバージョン2.1が始動！　どうなるアストルティア!?

皆さんこんにちは、ゴジラ太田です！　いきなり期待させるようなタイトルを付けましたが、例に漏れず、この原稿を書いているタイミングは大型アップデート前です(笑)。なかには、しばらく『DQX』から離れていた冒険者もいると思うので、今回の大型アップデートの見どころをまとめました。

●レンダーシアのストーリーの続編が追加

バージョン2.0のストーリーはおもしろかったので、今回追加される続きも気になる！　俺は真っ先に進めると思います。

●新職業"どうぐ使い"が追加(写真①)

"マシン系"や"物質系"のモンスターをスカウトでき、スクルトやバイシオンといった補助系呪文まで修得。アイテムの効果を倍化したり範囲化できるので、アモールの水やせかいじゅの葉などが超便利アイテムに！　僧侶に代われるほどのポテンシャルを秘めている気がします！

●新たに"調理職人"が追加！(写真②)

装備品と違い、料理は使う頻度や需要がかなり高いはずなので、職人になればゴールドを稼げそう。装備品のように「一発で大金が！」みたいな状況はないけど地道な感じで。

●新しい遊び"釣り"が解禁！

こちらは職人とは関係ないので、"釣りざお"と"ルアー"さえ用意すれば、誰でも楽しめる要素になっています。釣った魚は、自宅の水槽に入れて飼うこともできるとか。いろいろ増えてうれしいですが、俺の自宅はSサイズ……。

●武器や職業のバランスを大幅調整

今回の大型アップデートで、俺がワクワクしているのはこの部分です。かなり大きなテコ入れがされているので、より戦闘が楽しくなりそうな予感！　変更点が多すぎるので、目覚めし冒険者の広場(http://hiroba.dqx.jp/)でご確認を！

その中でもいちばん気になっているのが、オノの調整。"高威力・高消費"をコンセプトにバランスが調整されたみたいなので楽しみです。早く振り回したい(笑)。

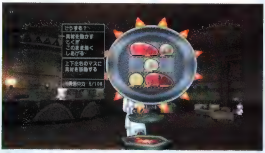
あとは、魔法使いのメラゾーマの消費MPが大幅に減ったので、今後の主力はメラミからメラゾーマに変わるかもしれませんね。そうなると、メラゾーマのダメージ上限まで攻撃魔力を上げることになりそう。"はごろも"の時代は終わる!?

そしてバトルマスター！　"天下無双"の発動時間が大幅に短縮されるので、二刀流と使い分けて楽しめそうです。

より職業間のバランスが調整されて、どの職業でもいろいろなコンテンツに参加しやすくなりそうな感じがしますね！　実際にプレイした感想などは、また次回に！



写真① ⬆シリーズで初となる職業。おどるほうせきには盗賊のように、お宝ゲットチャンスが増える技があるとか。



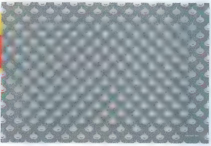
写真② ⬆俺はツボ職人ですが、けっこう泣きを見ているので、調理職人に乗り換えるかもしれません(笑)。

DQ Goods Present ドラゴンクエスト グッズプレゼント

抽選で2名様にプレゼント!!

今週の紹介＆プレゼントするグッズは、定番ホビーのジグソーパズルなのですが……その商品名からもわかる通り、それはそれは難しくてやり応えがあるんです！　何しろジグソーパズルの完成形がメタルスライムのモノグラム状になっているので、描かれた絵を頼りに組み立てることが困難。しっかりピースの形を見極めないと、完成させることができないというシロモノなのです。そんな、春休みに腰を据えて遊ぶのにピッタリのジグソーパズルが欲しいという方は、はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書き、下のあて先で「DQ激ムズジグソー」係までご応募ください。応募の締切は3月27日(木)の当日消印有効です。なお、当選者の発表は賞品の発送(4月中旬予定)をもって代えさせていただきます。皆さん、ドシドシご応募を！

ドラゴンクエスト 300ピース超ムズ ジグソーパズル ms

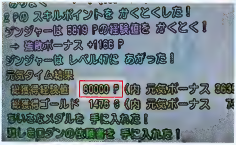


スクウェア・エニックス/発売中/1700円[税抜](1785円[税込])

➡パズルの完成形はコチラ！　これがジグソーパズルになっているというのだから、一筋縄でいくワケがない!!

『DQX』のキリのいい数字を写真に撮ろう！ We are キリ番ゲッターズ

それぞれ1200ガバス



山口県　マヨネットさん

➡元気タイム中の総獲得経験値がピッタリ80000に！　同タイミングでレベルアップもできたようで、ダブルの意味でおめでたい写真です!!



新潟県　アミローラーさん

⬅大人気のタコメット討伐数が、なんと8888匹に到達！　現実世界のタコ同様に8本足のタコメットには、これほど相応しい数字はないかも!?

ARCADE GAME SPIRITS

アゲ魂

だま

アーケードゲームの情報をお届けするコーナー"アーケードゲーム魂"(略して"アゲ魂")。人気格闘ゲームの新キャラクターを紹介するゾ!



今週の担当:しんのすけ

今週のタイトル

GUILTY GEAR Xrd -SIGN-
(ギルティギア イグザード サイン)

メーカー:アークシステムワークス
稼動開始日:2月20日稼動開始
ジャンル:対戦格闘
プレイ料金:1プレイ100円　対応するICカード:Aimeカード、バナパスポートカード

バックヤードからの使者が近日参戦!!

シリーズのファンや、新旧の格闘ゲーマーを巻き込んで人気沸騰中の『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)』(以下、『GGXrd』)。そのストーリーモードに、ボスキャラクターとして登場している褐色肌の美少女、ラムレザルちゃんが、近日中のバージョンアップでプレイアブルキャラクターとして参戦するんだナ! 今回は、彼女のプロフィールやバトルスタイルなどを紹介するゾ。

キャラクター概要

たったひとりで全世界に宣戦布告を行った少女。森羅万象を司る世界"バックヤード"で誕生した人ならざる生命体。先の"バプテスマ13事件(イリュリア襲撃事件)"を先導した、ヴァレンタインとの関係性は不明。自身が所属する組織"慈悲なき啓示"の刺客として人間の根絶を目的としており、利害の一致から国連元老院と手を組んだ。"ゆりかご"を起動させることが彼女の唯一の目的であり、使命でもある。



ラムレザル=ヴァレンタイン

(声:潘めぐみ)

プロフィール

身長:167cm	所属:慈悲無き啓示
体重:52kg	趣味:ない
血液型:不明	嫌いなもの:節足動物
出身:バックヤード	使い魔の名前:ルシフェロ
誕生日:6月3日	(ルシフェロの声:[illegible])



レギュラーコーナー◆アーケードゲーム魂

2本の大剣を駆使して戦う超攻撃的なバトルスタイル!!



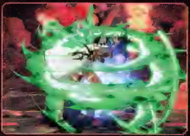
ラムレザルの参戦が新たな波乱を呼び起こす!?

ラムレザルは自身の使い魔を画面上に配置し、2本の大剣を装備、分離させて使い魔とともに戦うトリッキーなキャラクター。さまざまな派生攻撃がくり出せるため、プレイヤーのアイデア次第で多彩な連携攻撃が組み込めそうだ。さらに、飛び道具やコマンド投げといった牽制攻撃やガードを崩す手段も完備しており、高いポテンシャルを秘めたキャラクターだぞ。





➡大剣装備時は重い一撃、分離時は隙の小さい技で攻め込んでいける。



⬅コマンド投げを持っているため、ガードを固めた相手を崩すことも容易だ。

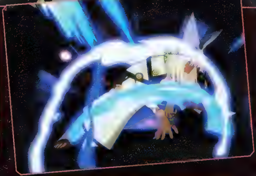
豊富な攻撃手段を駆使して変幻自在な攻めを展開!!





⬅⬆飛び道具系の必殺技のほか、ゲージを消費することで強力なレーザーを放つ覚醒必殺技も使用できる。





プランナー 関根一利(パチ)氏が語るラムレザルの性能

ラムレザルは大剣の装備、分離を個別に行って闘うのがコンセプトのキャラクターです。状況に応じて剣を装備したり、分離させて攻撃したりと、さまざまな闘いかたができ、使い手によってプレイスタイルに大きく変化が出てくると思います。そして、独自のコンビネーション攻撃を複数持っているため、接近戦でも独特の連係や連続技を狙えるのも特徴のひとつ。剣装備状態と分離状態、コンビネーション攻撃と、攻撃手段は全キャラクターの中でもっとも豊富なので、動かしているだけでも楽しいはずです。彼女がプレイアブル参戦した際には、ぜひたくさん遊んでみてください!

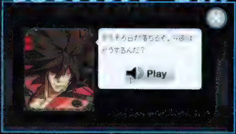
ギルドサイトでゲームをよりディープに楽しもう!!

Aimeカードに対応している「GGXrd」は、ギルドサイトにAimeカードを登録することで、戦績の記録や段位システムなど、多彩なサービスが無料で受けられる。さらに本作は、このギルドサイトでしか聞けない、キャラクターボイスを始めとしたデジタルコンテンツも充実。「ギルティギア」シリーズのキャラクターや世界観が好きな人にとっても、見逃せない内容となっているのだ。

いますぐアクセス!!

http://ggxrd.com/pg/

多彩なキャラクターボイス



⬆キャラクターボイスは、もちろん全キャラクターぶん用意されている。その内容も自分の誕生日にログインするとお祝いコメントが流れるなど、かなりのバリエーションが楽しめる!

しんのすけのココがポイント!!

ラムレザルちゃんのかわいさは、10年使い続けてきたザトー=ONE(エディ)からキャラ変えを考えるレベル! それはともかく、ギルドサイトは勝敗数だけでなく、攻撃の成功数やカウンターで攻撃を受けた回数などの詳細が確認できるので、自分のプレイを分析にとっても役立つからぜひ使ってほしいんだゾ。

ギルドサイトの便利さ	4.5魂
ラムレザルちゃんの技の派手さ	5魂
ラムレザルちゃんのかわいさ	5魂

※採点はアゲ魂班の独断によるものです。

iPhoneとAndroidのゲーム情報コーナー

ファミ通App 出張版

スマホゲーム情報をアプリでチェック!!

ファミ通App　ファミ通Appアプリ情報

iPhone、Android 両対応

レギュラーコーナー ◆ ファミ通App出張版

進撃の巨人 自由への咆哮

本作は、人気アニメ『進撃の巨人』の世界観をベースにしたシミュレーションゲームだ。自分の街を形成し、資源を集めて巨人を生成。機を見てほかのプレイヤーの街を攻めよう。相手が攻めてくることもあるので、防御を固めるのも重要。巨人を中心としたプレイヤー間の攻防が熱い！

壁外でくり広げられる熱いバトル

生産施設を作り資源を集め、新たな施設を建築、強化。ほかのプレイヤーの侵略から街を守るために防御を固める一方、生成した巨人を用いて他者の街から資源を強奪する。これが本作の基本サイクル。攻守のバランスを取りながら、いかにほかのプレイヤーを出し抜くかが醍醐味だ。

街を発展させ巨人を生成



ほかのプレイヤーの街を侵略せよ





iPhone・Android アプリ

進撃の巨人 -自由への咆哮-	
ディー・エヌ・エー	無料（アプリ内課金あり）
カテゴリ:シミュレーション	
対応機種：iOS 5.1以降、Android 2.3以上	

進撃の巨人 人類最後の翼

3DS

スパイク・チュンソフト　2013年12月5日発売　5800円［税抜］、6090円［税込］			
ジャンル	アクション	テイスト	ファンタジー
通信機能	マルチプレイ（ローカルプレイ）対応、すれちがい通信対応、ダウンロードコンテンツ対応		
……ード版は5800円［税抜］（6090円［税込］）		プレイ人数	1～4人
		CERO	17歳以上対象

エレンやミカサ、アルミンといった人気キャラを操作して巨人を駆逐するニンテンドー3DS版も発売中。『進撃の巨人』ならではの立体機動を駆使し、建物から建物へとスピーディーに飛び回るアクションゲームだ。自分だけのオリジナルキャラを作成してミッションに挑戦するワールドモードも大きな魅力。



立体機動で巨人に立ち向かえ！



⬆巨人にワイヤーを撃ち込むと立体機動へ移行。背後へと回って、巨人の弱点である"うなじ"に強烈な一撃を叩き込むのだ！

『進撃の巨人』ゲームプロデューサーダブルインタビュー

ニンテンドー3DS(以下、3DS)版とスマホ版の『進撃の巨人』のゲームを作った渡辺氏と渡部氏(偶然にも!)。ふたりのプロデューサーに、ゲーム開発の裏話を交えながら、開発のコンセプトと今後の展開について話をうかがった。



スパイク・チュンソフト プロデューサー
渡辺一弘(わたなべかずひろ)氏 (文中は渡辺)

ディー・エヌ・エー プロデューサー
渡部紋歌(わたなべあやか)氏 (文中は渡部)

──まず、『進撃の巨人』のゲームを作るきっかけについてお聞かせください。

渡辺　僕は『進撃の巨人』のマンガをずっと読んでいて、**ゲームにしたらこんな内容になるのではないかな、と想像していました。**僕が過去に携わってきたゲームの中に、ワイヤーアクションを使ったものがいくつかあったので、こうやったらこうなるだろうな、という部分がぼんやり想像はできたんですね。その発想があったうえで、その後にアニメ化される話があり、そしてゲーム化の話につながりました。

──スマホ版についてはいかがでしょうか?

渡部　私も『進撃の巨人』のマンガがすごく好きでハマっていたんです。アニメが放送されてから、社内でも「この作品がすごい!」という話で盛り上がり、「なんとかアプリゲームにできないだろうか」という話が出たのです。ちょうどそのとき、アプリ業界では"リアルタイムストラテジー"という、オンラインでユーザーどうしが戦うゲームが流行ってきていました。そこで、**『進撃の巨人』ならこのジャンルにマッチするのではないか**、ということで、このプロジェクトがスタートしました。

──スマホ版の"巨人どうしで駆逐し合う"という設定は、原作にない要素です。このアイデアはどこから生まれたのでしょうか。

渡部　設定としては原作からだいぶ離れているため、「**アナザーストーリー的な位置づけをしましょう**」と、早い段階で割り切って決めていました。オリジナルの女性キャラクターがいるのは、そうした発想から生まれた要素です。

──お互いのゲームを実際に遊ばれた感想をお聞かせください。

渡辺　先ほど3DS版の構想段階の話をしましたが、そのときに浮かんでいたアイデアの中に、じつはいま渡部(わたなべ)さんがおっしゃっていたスマホ版のコンセプトに、ちょっと近いものがあったんです。ただ、3DS版は入力ボタンがたくさんあるので、**思い切って気持ちよく遊んでもらおう**、という方向性に決めました。

──では、3DS版『進撃の巨人』を遊ばれた渡(わた)部(なべ)さんの印象はいかがでしょうか?

渡部　めちゃめちゃ楽しませていただいています。**とくに立体機動のアクションのところがお気に入りです。**少し遊んだだけでも、アニメを忠実に再現されている感じがします。じつはスマホ版の開発途中で、「立体機動のダイナミックさがなくてもいいのか?」と思案したのです。でも、「立体機動がやりたい人は、3DS版をやればいいんだ」と自分を納得させました(笑)。

──おふたりが作品を作るうえで、こだわった部分や苦労したことについてお聞かせください。

渡辺　開発がスタートしたのがアニメ放送の前で、いただいた資料をベースにしてゲームを作っていました。ところが、開発中にアニメの放送が始まって、その映像を見てみると……立体機動の映像がすごいことになっていました。クオリティーが想像以上に高くて、この『進撃の巨人』という作品を象徴するシーンになっていたのです。作品のファンがゲームを遊べば、必ず立体機動のシーンを想像するはずなので、**ゲームの演出をいちから手直しする必要がありました。**あと、巨人の弱点が"うなじ"というところですね。これは作品の設定上揺るがないところなのですが、どの巨人に対してもただ"うなじ"を狙うだけのゲームでは、あまりにも単純になりすぎてしまいます。そこで、**"うなじをどう狙うか?"という過程のバリエーションをゲーム化**していこうと考えました。

──スマホ版についてはいかがでしょうか。

渡部　スマホ版は、ある意味、主人公が"巨人"のほうになるのですが、**この巨人を自分の身代わりみたいな感じでユーザーに受け入れてもらうにはどうしたらいいのか**、かなり悩みました。原作を知っている人からすると、"巨人は敵"というイメージが強くて、どうしても感情移入しにくいのです。社内でテストプレイをやっても、「巨人が気持ち悪すぎてできません」なんていう意見が出ていたくらいですから(苦笑)。そこで、**巨人をなるべくキュートな感じに寄せつつも、原作のちょっと異形なテイストもしっかり残す**、というところに落ち着かせました。この点が難しかったところです。

──それでは最後に、ユーザーへのメッセージをお願いします。

渡辺　プレイしていただいた方には、たいへん感謝しています。あと、アニメを見た方がゲームをプレイされて、満足していただけるものになっていればとてもうれしいです。

渡部　遊んでいただいているユーザーの皆さま、本当にありがとうございます。「楽しんでいます」という感想が多く寄せられており、とてもうれしいです。今後はアップデートをしながら、よりいっそう楽しめる作品を目指していきます。『進撃の巨人』ファミリーの一員として、今後ともよろしくお願いします。

ファミ通がお送りする
何でもアリの総合情報コーナー

FAMIKING VOL.656

ファミキング

応募の注意

※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただく場合があります。

※プレゼントの説明で、とくに記載していないものは、賞品の発送をもって発表とさせていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、このコーナーの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

※ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前(実名)の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。

各コーナーのあて先

eメールでの投稿はコチラ
famiking@ml.enterbrain.co.jp

はがきでの投稿はコチラ
〒102-8431 エンターブレイン
週刊ファミ通3月27日号
ファミキング「○○○○」係まで

スペシャル

ゲームサウンドや効果音にこだわりたい人は必見。深い音が楽しめるヘッドホンをご紹介!

ゲームの音にもこだわりたい人の注目アイテム

ヘッドホン専門店から生まれたヘッドホン!!

SW-HP11

e☆イヤホン／2013年12月21日発売／18000円[税抜](18900円[税込])



イヤホン・ヘッドホン販売店"e☆イヤホン"が企画開発し、専門店ならではのこだわりを凝縮したヘッドホン"SW-HP11"。一般的なヘッドホンでは難しかった低音域までも再現するSW-HP11では、ゲームサウンドや効果音がより深く聴けるうえ、音楽や映像の配信サービスを利用する際にも適しているのだ。

型式:クローズド・エアー・ダイナミック型(密閉型)
インピーダンス:40Ω/1kHz **周波数特性**:15Hz～20kHz
出力音圧レベル:108dB/1kHz、1mW **最大入力**:300mW
重量:220g(コード含まず) **コード長**:1.5m
同梱品:ヘッドホン本体、着脱式 MMCX イヤホンケーブル、ステレオ標準変換プラグ

製作スタッフのこだわりコメント

SW-HP11は、レコードからハイレゾまで、さまざまなジャンルでテストをくり返して完成した商品です。とても高性能なドライバーを採用しているため、BGMやゲーム中の足音、大音響から繊細な効果音に至るまで忠実に再現します。また、音像が広く、全帯域でクリアで、幅広い再生が可能です。外装は金属を使用しないボディに仕上げ、耐久性を高くしつつ、軽量化を図っています。装着していることを忘れてゲームの世界に没頭できますよ。(スタッフ談)

ケーブルは取り外しが可能



快適な装着感を実現



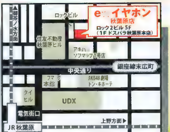
←低反発性のイヤーパッドを使用し、装着感にもこだわっている。

←付属のOCCケーブルは着脱式で、先端はイヤホンで人気のMMCXコネクタを採用。

こちらで購入できます!!



←店内では、1000機種以上のヘッドホンやイヤホンを展示。自由に視聴も可能だ。



e☆イヤホン秋葉原店

住所 東京都千代田区外神田3-11-2 ロック2ビル 5F
営業時間 11時～20時(年中無休)
TEL 03-3256-1701
サイトアドレス http://www.e-earphone.jp/
特設Webページ http://www.e-earphone.jp/shopdetail/000000032820

こだわりのヘッドホン"SW-HP11"を抽選で1名様にプレゼントします!!

SW-HP11を抽選で1名様に贈呈。はがきに下の応募要項の回答をすべて記入のうえ、このページ上部のあて先で「SW-HP11」係までご応募ください。締切は、3月27日(木)の消印有効デス(※)。

応募要項

①住所 ②氏名 ③年齢 ④性別 ⑤電話番号 ⑥よく遊ぶゲームのジャンル ⑦最近購入したゲームのタイトル ⑧ゲームを遊ぶときにイヤホン・ヘッドホンを使用しますか? ⑨現在使用中のイヤホン・ヘッドホンの製品名 ⑩イヤホンの価格はいくらくらいが理想ですか? ⑪ヘッドホンの価格はいくらくらいが理想ですか? ⑫イヤホン・ヘッドホンを選ぶ際のポイントをお答えください

※当選者の発表は、賞品の発送(4月上旬予定)をもって代えさせていただきます。

インフォメーション

大人気アクションゲーム『ゴッドイーター』シリーズのイラスト資料が満載の画集を紹介！

GOD EATER® シリーズのイラスト資料を迫力のサイズで魅せるビジュアルブックが登場!!

『ゴッドイーター』シリーズの世界を織り成す美麗なビジュアルを、迫力のサイズで魅せる画集が登場!! 魅力的なキャラクターイラストや各種設定画、アートワークの数々を思う存分堪能できる、ファン必携の一冊です。

紹介した画集を3名様にプレゼント!!

ここで紹介した『ゴッドイーター』のビジュアルアートワークスを抽選で3名様にプレゼント。希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、190ページ上部のあて先で「GE画集」係までお送りください。締切は、3月27日の当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送(4月上旬予定)をもって代えさせていただきます。



ゴッドイーター&ゴッドイーター2 ビジュアルアートワークス
A4判／288ページ／発売中／定価(2600円+税)

躍動感溢れるアリサの表紙が目印!!



珠玉のイラストを大量掲載！

インフォメーション

大好評のファミ通オリジナルダウンロードコンテンツ。次号の内容を、ひと足早く公開！

ファミ通オリジナル 次号のファミ通も要チェック！

ダウンロードコンテンツ福袋がスゴい!

[illegible]

[illegible]



戦国無双4

石田三成の特別な衣装!

3月20日発売の『戦国無双4』。福袋では、同作に登場する武将・石田三成の兜なし衣装のダウンロードコードが入手できる。詳細は本誌の123ページ以降をチェック！

プロ野球スピリッツ2014

3000SCがもらえるコード!

ゲーム内(※1)の"オンライン監督モード"で使える"SC"(スピコイン)がもらえる、かなりお得なコードを封入！ このコードで3000SCをゲットして、監督ライフを充実させよう。

モンスターハンター フロンティアG

ファミ通チケット(10枚)入手イベントコード!

発売中のエンターブレインムック『モンスターハンター フロンティアG ハンター装備リポート』と本誌のダブル購入キャンペーンとして、ファミ通チケット(10枚)入手イベントコードをプレゼント！ 特別な武器や防具を作るために必須のチケットなので、ぜひともこの機会にゲットすべし！



ファミ通のデジタル付録

注目のインタビュー記事まとめ!

週刊ファミ通1300号記念企画として、2013年10月より連載している『新世代のゲーム史を紡ぐ者たち』。次号では、こちらの連載の前期掲載ぶんをまとめてお届けします。

週刊ファミ通4月3日号をお楽しみに!!

(3月20日発売)

※1……『プロ野球スピリッツ2014』のコードが利用できるのは、プレイステーション Vita版とプレイステーション3版とのみとなります。



青木志貴 & 一木千洋

ゲーマーズエンジェル日記

第42回

今週の当番 一木千洋(いっきちひろ)ちゃん

数々のゲームに声優として参加し、ユニット"Trefle(トレフル)"でCDデビューも果たす。声優活動とともにゲームも猛勉強中。

相棒モンスターが誕生！　その名は!?

皆さん、こんにちは！　いっきです!!　最近は、ニンテンドー3DS版『ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵』を遊んでいます。現在は物語をコツコツと進めていますが、開始早々にちょっとした出来事があり、今回はそれを報告したいと思います。本作では、"モントナー"と呼ばれる相棒モンスターが登場し、その姿はパーツを組み合わせて自由にカスタマイズできるようになっています。ひと通りモンスターを確認したわたしは、スライムをベースに、神様風の装飾品を身につけたキャラクターを作成。外見にそれほどこだわらずに決定したまではよかったものの、名前を決めるときに問題が!!　見た目に合った名前を必死に考えましたが、まったく思いつかないんです……。苦渋の末、妹の名前をつけようと試みるも、モントナーの姿を見た妹からは即答で拒否される始末。けっきょく、ひと晩中考え抜いて思いついた"おこめ"と入力。姿が白くて丸くて、おこめっぽいのが理由です(笑)。その後、ルカから「もどかしい感じが出てて、イッキっぽい」と、なんだか恥ずかしい感じのセリフを言われてしまい、もう一度考え直そうとさらに悩みましたが、相棒の名前はおこめに決定!!　そんなこんなで、ようやく冒険をスタートさせたのでした。



こちらが"おこめ"。白くて丸いフォルムに、頭の飾りがチャーミングです。見れば見るほど愛着が湧きます♪　妹には不評でしたが、かわいいですよね？

今回の1本 『ドラゴンクエストモンスターズ2　イルとルカの不思議なふしぎな鍵』

スクウェア・エニックス／2月6日発売／5229円[税抜] (5490円[税込])

『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズ第2弾のリメイク作品。出現モンスターが800種類以上になり、かつてない"超Gサイズ"モンスターも登場する。



こちらもチェック!!

ファミ通.com　ブログ　公開中!!

『ゲーマーズエンジェル天使のお部屋』

ニコニコ生放送　配信中！

『ファミ通LIVE ゲーマーズエンジェル(仮)』　次回は3月24日(月)を予定

ゲーマーズエンジェルへのお便り・ご依頼はこちら

……ております。3代目ゲーマーズエンジェルへの……ページ上部のあて先で「ゲーマーズエンジェル日記」係まで。ゲームメーカー主催のイベントへの参加や……です！

FAMITSU PRESENTS

ファミ通がお届けする

ゲーム番組最新情報！

ニコニコ動画にて絶賛放送中の、最新ゲームの魅力をさまざまな角度から紹介する番組。

今週の ファミ通LIVE

～水曜はファミ通とよしもとがゲームの生番組やってるよ！～

ファミ通×よしもと×ニコニコ動画

毎週水曜日・午後8時

生配信中！

アドレスはコチラ　http://ch.nicovideo.jp/channel/famitsu_live

ファミ通LIVE公式のTwitterハッシュタグ　#832live

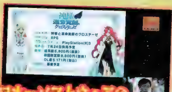
3月5日に放送されたファミ通LIVEでは、『SOUL SACRIFICE DELTA(ソウル・サクリファイス デルタ)』と、『アルノサージュ ～生まれいずる星へ祈る詩～』を紹介。さらに、通常の番組が終わった後に放送された特別番組で、『神様と運命覚醒のクロステーゼ』を発表！



『ソルサク デルタ』で新モンスターと対決！



『アルノサージュ』の主演声優がゲスト出演



日本一ソフトウェアの完全新作がお目見え!!

予告　次回は3月19日放送！

注目作や話題作の最新ゲーム情報が盛りだくさん!!

※放送内容は予告なしに変わることがあります。ご了承ください

今週の編集部

流行りゲー

ファミ通編集部で流行しているゲームを聞き込み徹底調査！ いまスタッフがハマっているタイトルは何だ!?

注目を集める話題作が、トップを追い上げる!!

プレイヤーも徐々に増えている『龍が如く 維新！』が、今週も首位をがっちりキープ！ 初登場で見事ランクインを果たした『カセキホリダー ムゲンギア』は、ここから上位に食い込めるか!?

集計期間
2月26日～3月4日

順位	タイトル	人数
1	龍が如く 維新！ プレイステーション4、プレイステーション3/セガ/2月22日発売	9人
2	ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア プレイステーション3、PC/スクウェア・エニックス/2013年8月27日発売 ※プレイステーション4版は4月14日発売予定	7人
3	KNACK(ナック) プレイステーション4/ソニー・コンピュータエンタテイメントジャパンアジア/2月22日発売	6人
4	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵 ニンテンドー3DS/スクウェア・エニックス/2月6日発売	5人
5	カセキホリダー ムゲンギア ニンテンドー3DS/任天堂/2月27日発売	3人

Pick UP
今週の第5位

カセキホリダー ムゲンギア

ニンテンドー3DS/任天堂/2月27日発売/4571円[税抜](4800円[税込])



［ゲーム概要］ カセキから甦った恐竜"リバイバー"どうしのバトルが楽しめるシリーズ最新作。"カセキモービル"に乗り込み、広大なフィールドを駆け巡ろう！

カセキモービルでの冒険が爽快！ カセキが前作よりもリアルに表現されているので、恐竜好きにはたまりません!! (TEXT:ハトヤ伊藤)

今週の

ファミ通編集部

暖かい日が待ち遠しい毎日 編集部は今週も相変わらず

2月27日 外国人の旅行者に道を尋ねられた北口徒歩2分。"アチコ"という言葉を必死に連呼する彼らだが、まったく聞き覚えのない場所のため、片言の英語で「わからない」旨を伝えた。しかし、その外国人と別れてから、"アチコ"というのが"ハチ公"ではないかと閃いた北口は、その外国人を懸命に追いかけ、ハチ公像がある場所を告げることに成功！ この男にとっては珍しい(?)心温まるエピソードを聞いたまわりの編集者は、感心したとかしないとか……。

2月28日 コンタクトレンズの検診のために病院を訪れた七転び八百木。気合を入れて早起きしたのだが、病院に到着してみると、ロビーはすでに先着の患者で溢れていた。3時間近くも待たされる羽目になった八百木は、帰るころにはグッタリ。再び検診に行くことを考えると、眼鏡に変えてしまおうかと真剣に考えたという。

3月3日 『とびだせ どうぶつの森』が発売してからというもの、長いことこのゲームにのめり込んでいる、みさいル小野。ゲームプレイ中に記念として撮り溜めていたスクリーンショットが、この日ついに3000枚に達し、保存容量の限界を迎えた。しかし、すでにバックアップも取ってあるというから驚き！ そのぶんも合わせると、写真は8000枚を軽く超えるとか……。



←小野のこのやり込みぶりは、編集部でいちばんといっても過言ではない。「目指せ10000枚！」と応援するべきか否か。

第134回

4コマゲーム通信

ふぁみもん

まんが/酔co

鶴亀



今週の元ネタ
『マリオ』シリーズ

ノロマの代名詞であるカメは、果たして本当に鈍いのでしょうか？ 『マリオ』シリーズをプレイしていると、そこそこアクションしているし、羽が生えていて空を飛べる奴もいますよね。そして、甲羅を蹴ると、ものすごいスピードで滑走する！ すごいぞカメ！ "カメは万年"とは、よく言ったものです。 (酔co)

[酔coネット] http://www.geocities.jp/tokyo_okina/

お詫びと訂正 週刊ファミ通2014年3月13日号190ページの"スマッシュガールズ"記事に誤りがありました。小芝風花さんの生年月日と出身地は、正しくは"1997年4月16日生まれ 大阪府出身"です。また、ヘアメイク担当は"Ikki Kita(Permanet)"さんです。読者の皆様、並びに関係各位にご迷惑をおかけしましたことをお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

iPhoneやiPadで手軽に定期購読が可能！ 忙しいアナタにピッタリ!!

週刊ファミ通がNewsstandで好評配信中！



※画面ははめ込み合成です。

■Newsstandとは？ ……【対応機種】iOS 5.0以上を搭載したiPhone、iPod touch、iPad、iPad mini

"Newsstand"は、iOS 5.0以上を搭載したiPhoneやiPad等で、雑誌や新聞の定期購読ができる、Apple社の電子媒体配信システムです。購読契約を行っている雑誌・新聞は、最新号が自動的にダウンロードされるため(Wi-Fi接続環境下のみ)、ユーザーは手間や待ち時間をかけることなく、スムーズにダウンロード済みの雑誌・新聞を読めます。

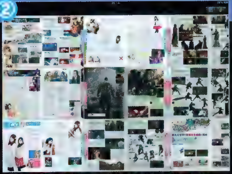
《Newsstandのオススメポイント》

- ❖ 週刊ファミ通を丸ごと電子化！(※1)
- ❖ 本誌と同じ毎週木曜日に自動配信！(※2)
- ❖ 最新号の一部を試し読みできる！(※3)

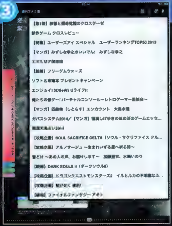
※1……シリアルコードを入力するタイプのダウンロードコンテンツ付録は収録されていません。また、応募券添付型のプレゼント企画など、一部の付録・記事には対応しておりません。
※2……最新号の自動ダウンロードを行う場合は、Wi-Fi接続環境が必須となります。
※3……Newsstandアプリから、"試し読み"のデータをダウンロードする必要があります。ダウンロード時に発生する通信料金は、お客様のご負担となります。

① 

●横画面にすれば、誌面を見開きで表示可能。もちろん、ピンチインで拡大することができます。

② 

●サムネイル表示は、電子版ならではの機能。気になる記事をざっとチェックするときに便利です。

③ 

●電子版用の目次を表示させて、記事に直接飛ぶことも。電子版は利便性の高い機能が多数！

価格(税込) 紙版よりもお得な価格設定！

- ●1カ月……1100円(1号あたり 275円)
- ●3カ月……3300円(1号あたり 275円)
- ●6カ月……5800円(1号あたり約242円)
- ●1年(12カ月)……10800円(1号あたり 225円)

※1号あたりの価格は、1ヵ月で4号発行された場合の計算です。

利用方法

●App Storeで"週刊ファミ通"を検索！

または

●App Storeの"おすすめ"▷カテゴリ▷Newsstand▷"すべてのNewsstand"(※iPhone／iPad／iPod touchの場合)

●App Store▷Newsstand(※PCの場合)

にNewsstand版週刊ファミ通があります！

単号購入やダウンロードコンテンツ付録が欲しい人は

BOOK☆WALKER がオススメ！

◎App Store、Google PlayのBOOK☆WALKERアプリで！

◎BOOK☆WALKERのサイト http://bookwalker.jp で！

iOS／Android端末で利用可能！

価格は300円[税込]！ バックナンバーは200円[税込]！

とりあえず電子版を体験してみたい人は



ファミ通《電子版》FREE！

App Store / Google Play で"ファミ通"を検索

※iPhone／iPod touchは、iOS 3.13以上が必要です。
※AndroidはOS 2.1以上搭載、Google Playを利用できる端末が対象となります。

※仕様は予告なく変更される場合があります。
※シリアルコードを入力するタイプのダウンロードコンテンツ付録や、応募券添付型のプレゼント企画など、一部の付録・記事は、週刊ファミ通Newsstand版には対応しておりません。
※週刊ファミ通BOOK☆WALKER版の[illegible]
※週刊ファミ通(電子版)FREEは、配信同週および配信前週発売の週刊ファミ通から一部記事を抜粋して、毎週金曜日に無料で情報更新するアプリです。ダウンロードおよび情報更新時に発生する通信料金は、お客様のご負担となります。

KADOKAWA enterbrain
発行：株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 URL:http://www.kadokawa.co.jp
企画・編集 エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎ 0570-060-555(ナビダイヤル)

FAMITSU COLUMN

次長課長・井上聡の うわごとですので、ご勘弁

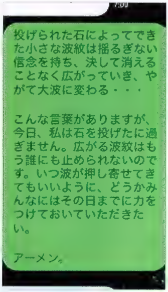
当コラムは自他ともに認める芸能界イチのゲームバカ、次長課長・井上聡が、血ヘドを吐かん勢いで遊び倒す"ゲームな日常"を切り取った戯言日記です。



メッセージ、心に響きました。アーメン。

どうもごきげんよう。

さて、前回の**湯煎デスマッチ**の死闘を目の当たりにした影響で、僕のまわりでは再びモンハン熱が甦ってきています。いい大人どうしが真剣になって取り組んでいた光景は、見ていたみんなに少なからずなんらかの影響を与えたみたいです。それプラス、戦いの後、僕がLINEでみんなに、



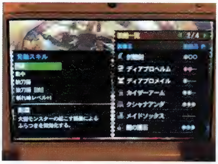
※撮影:井上聡

このメッセージを送ったのも原因かもしれません。それ以降、みんな「明日は我が身だ! サボってられねぇ!」とか、「負けたら地獄だけど、それでも人生で一度はあんなヒリヒリした大勝負がしてみたいっす!」だの言っています。とりあえずみんな、このクエストのタイムアタックに挑戦して、



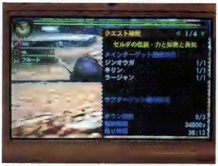
※撮影:井上聡

「自分なら何分でクリアーできるんだろうか?」と、いまの自分の技量を計るべく夢中になっているようです(闘技場で1頭ずつ出てくる大連続狩猟クエストがこれしかないのは少し残念なので、もっと増えてほしいと思ってます。2頭同時とかは正直あんまり楽しくはないので、できたら1頭ずつのやつで)。まあけっきょくのところ、デスマッチのおかげです。とはいえ、僕もメンバーのひとりなので安心してはいられません。いつ自分に火の粉が降りかかるかわかりませんので……。なので、僕もこのクエストをやってみました。一応、ルールは捕獲なしで全部討伐することだけです(**捕獲は男らしくない**、というみんなの意見のもと)。



※撮影:井上聡

とりあえずの装備ですが、キリンがいるので頭部を狙いやすい氷の発掘大剣(残念ながら氷属性の大剣はいいのを持ってないのです)にしたのと、ラージャン用に"耐震"スキルを付けました。何回かやってみて、



※撮影:井上聡

13分台までは短縮できたので、おそらく湯煎は免れるだろうと思います。ここから先は自分との戦いになりますが、適当に頭部を攻撃しているだけでなので、タイムがイマイチ更新できません。せめてスキルの"真打"が組み込める構成ならもっと短縮できそうですが、いまの僕には12分台が限界かもしれません。

けっきょくまた、ギルクエなのか……。

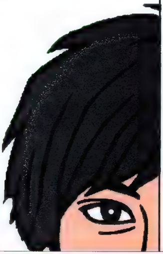


イラスト:荒井清和



伊集院光 接近につき ゲーム警報発令中

新しいハードが来たぞの巻



我が家にPS4がやってきた。箱は大きいが、本体の大きさは思ったより小さい。これ、あんまり情報になってないな。だって、僕がそれまでどれくらいの大きさを想像していたか、誰も知ったこっちゃないもの。よく街角で「伊集院さん、思ったより小さいですね」(もしくは「大きいですね」)と言われるが、いったいどれくらいの大きさを想像していたんだろう。ゴッグくらいだろうか、水陸両用モビルスーツの。

いきなりちょいとしたアップデートがあったが、設定はごく簡単。さっそくゲーム、ゲーム。試しに『トゥームレイダー ディフィニティブエディション』から。キレイ、そしておもしろい。試しプレイと言いつつ、ふつうに楽しく数時間経過。ララ・クロフト、がんばりすぎ＆強すぎ。ただ、PS3版は未プレイなので、どれくらいスゴくなったのかは正直わかんない。マツコ・デラックスと伊集院光、どっちが大きいかわかんないでしょ。PS3版の映像とPS4版の映像を並べて比べた動画がYouTubeにあったので見てみると、確かに違う。PS4版のほうがキレイ。洋服の模様だったり、夕陽のエフェクトだったりがわかりやすい。けど、これって食品偽装問題があった芝エビとバナメイエビ状態で、両方おいしいけど片方のおいしさが若干上だとは、食べ比べない限り気づかないものなんだよね。ましてPS3とPS4を並べて見るケースなんてないもんね。伊集院光と遠藤関、どっちが大きいか想像つかないでしょ。

じつはこのへんがとてもとても大事なところ。この先間違いなく、PS4版のゲームはどんどんキレイになっていき、専用のソフトも増えていくのだろうけれど、この景気の悪い世の中、「じゃあ、どうしてもやりたいってソフトが出るまで待とう」となる。まして、いままでハードメーカーがよかれと思ってやってきた、新ハードが出てから時間が経つと、本体の値段が少しずつ下がるシステムが悪いほうに働いて、「目当てのソフトが出るころには値段が下がっているのでは？」と買い控えてしまうケースが少なからずあるのではないかと、遠藤関より20キロほど軽い男は思うのであります。ハードの値段が下がるのはいいことで、ありがたいことでもあるので、この先そうできる環境になったら、そうしてもらうのは大歓迎。SCEさんどうでしょう、“PS4を購入してネット登録した時期によって、その後、ハードの値段が下がるたびにPlayStation Storeで使えるクーポンを付けるキャンペーン”をやってくれませんかねえ。パッケージのソフトをサービスするのは金銭的に負担が大きくとも、ダウンロードコンテンツならなんとか……ってのは、素人考えでしょうか。SCEの製品に限るとかでもいいので、そこを押してもらえれば、PS4を買うって人も多いんじゃないかと思うんです。最初の3ヵ月とか、先着○万名とか。マツコ・デラックスよりは、かなり軽めの男のお願いでございます。

で、PS4。『トゥームレイダー』おもしろい。上記のような理由でPS3の買いどきを逃してしまった貴兄は、ここでPS4を購入して、一気に最先端から始めてはどうだろうか？ ゴッグのピッタリ10分の1の大きさの男(いまウィキペディアで調べてビックリ。重さは10分の1じゃないよ)は思うのです。

今週のお題
プレイステーション4



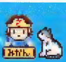
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
2月22日発売
39800円[税抜](41790円[税込])
※PlayStation Camera同梱版は43980円[税抜](46179円[税込])

今週の伊集院 プレイ動画の配信とか、緊張するな。まだ未経験。

FAMITSU COLUMN

桜井政博のゲームについて思うこと

Think about the Video Games



『カービィ』や『スマブラ』を手掛けたゲームデザイナー、有限会社ソラの桜井政博さんが、独自の見解でゲームを語るコラムです。

VOL.449 ハードが助ける自然体

このコラムを書いているのは、ちょうど**プレイステーション4（以下、PS4）が発売になったとき。**もちろん購入、しっかと触りました。

最初に言っておきますが！ 毎度コラムの姿勢でハッキリさせているつもりですが、わたしは任天堂がどうだとか、SCEJA（※）がどうだとか、日本のゲームが海外のゲームが、コンシューマーがスマートフォンがとか、そういった派閥的なことはどうでもいいのです。

わたしはゲームやゲーム産業の未来が、より楽しくあることを願って活動しています。世界の人が喜ぶことに比べたら、それぞれの垣根なんて、小さい小さい！

さて、PS4です。まず本体がカッコいい。シリーズを重ねると、角を丸くしたりいろいろ足したりしてしまいがちだけど、きっちり四角。このシンプルさはとてもいいです。主張しないのがいちばん。

願わくば、PS3のソフトが動いてくれれば、部屋のPS3を片づけられてスッキリするのだけど……。互換性を保つのは、とても難しいことなのでしょうね。

コントローラも、軽くて操作感もいいです。意外とタッチパッドがよい感触でした。これ自体が大きなボタンになっているので、いろいろなことに使えそう。

PS Vitaでのリモートプレイも試しました。さすがにそのままではないけれど、アクションゲームもしっかりプレイできるほどです。

そして、各種ネット機能の充実。昨今では前世代機との区別はつきにくい印象ですが、SHAREボタンやPlayStation Appに代表される、**ゲームプレイそのもの以外でのネットのつながりをプッシュしている印象です。**これは非常に正しいありかただと思います。オンラインプレイに積極的な人なら、フレンドをガンガン作れるかも。

『ストライダー飛竜』



⬆『ストライダー飛竜』や『龍が如く 維新！』では、タッチパッドを押してマップを出し、フリックでスクロールできました。

そしてそれは、たぶん遊びやゲームとの距離感を変えます。

しかし、やっぱり自分がいちばん惹かれるのは、マシンパワーですね。多くのソフトを見る限り、画面が精細かつなめらか。読み込みも速く、処理落ちもありません。ローンチでこの性能。これは多くの作り手を助けるでしょう。

快適なことって、気がつかれないものです。空気のようにさりげないことが、何よりも得難く、築き難いものだったりします。

“健康”みたいなものですかね。自然であることが、いちばん価値があるけど、忘れられてしまう。

たとえばローディングって、**なければまったく意識しないけれど、あるととってもわずらわしいですよね。**作り手としては、これを短縮するために工夫をします。やむを得ないことなのだけれど、ゲームのおもしろさと関係ない作業を山ほど行う必要があるわけですね。

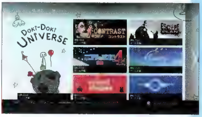
こういった**“やらなくていい手間”は、何の力を使っても、極力削っていくべきです。**それが内容の充足にもつながります。ハードの性能が上がることで、スマートなゲーム作りができるとしたら、よいことではないですか。

……なんてことは、開発者の都合でしかなくて、遊ぶ側としてはまったく関係ないこと。だけど、確実に遊ぶ側にも返ってきますよ。

コストやコンパクトな外観を含めて総合的に、PS4はかなり完成度の高いハードだと思いました。とくに日本のゲームは据え置き機より携帯型のものが主流になりつつありますが、技術の先端を開拓していくこともとても大事。こういったハードから、工夫を凝らした名作がガンガン生まれてくることを、切に願っております。

だって、リッチなゲームで遊べなくなる日が来たらイヤでしょう？

PlayStation Store



⬆PS Storeへのアクセスや操作、ダウンロードなどもかなり快適になりました。

SHAREボタン

DUALSHOCK 4の前面についているボタン。これを押すと、画面が切り換わり、動画や静止画をFacebookやTwitterにアップロードしたり、ゲームをプレイしている様子をブロードキャスト（生配信）したりできる。



『ストライダー飛竜』

カプコン/PS4、PS3、Xbox One、Xbox 360

1989年にアーケードでリリースされた横スクロールのアクションゲームをモチーフに、最新の技術で開発した新作。最強の暗殺者、“飛竜”が縦横無尽に駆け巡り、体術を駆使して闇の支配者“グランドマスター”を討滅する。



あなたがゲームや本コラムについて感じたことや、ゲーム業界への質問などを聞かせてください！ 採用者には1000ガバス進呈。はがきは242ページのあて先で「ゲームについて思うこと」係、eメールはomoukoto@ml.enterbrain.co.jpまで。住所、氏名、ペンネームをお忘れなく。

※SCEJA……ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアの略称。

FAMITSU COLUMN

ゲームのムズカシイ話 Vol.39

このコラムでは、ゲームのハードとソフトに関する業界トレンドをやさしく、ときにムズカシくお話ししていきます。



西川善司
〔にしかわぜんじ〕

Profile
デジタル機器やグラフィクス技術などの最新動向を探求し続ける、テクニカルジャーナリスト。

西川善司氏のBLOG
(善)力疾走
http://www.z-z-z.jp/BLOG/



オープンワールドを形作るもの❶ “水”の表現の進化

編集部から、「最近人気のオープンワールドタイプのゲーム世界を構成する技術を紹介してほしい」というリクエストをもらったので、今回から数回にわたって、そうしたテーマを取り上げていきたい。植物、水、建物、天候など、仮想世界にリアリティーをもたらす要素はいくつかある。1回目となる今回は、“水”の表現の進化について見ていこう。

“水”の表現黎明期

我々が住んでいる地球は、“水の惑星”と表現されることがあるが、実際の日常においても、水は身近な存在として認識されている。だから、水は多くのゲームに登場するし、よく見知っているものだけに、その表現のデキのよし悪しを判断するユーザーの目は、そこそこにきびしい。水は、長いゲームグラフィクスの歴史の中で、日進月歩で表現力を高めてきた経緯がある。

ところで、水から連想されるキーワードには、どんなものがあるだろう。“まとまった水”としては、“川”、“池”、“湖”、“海”、“水たまり”などが思いつく。さらに、ざっくりとした水の表現要素を挙げていくと、“透明”、“液体”、“波”、“情景の映り込み”といった感じだろうか。

リアルタイム3Dグラフィクスが使われ始めたばかりの、初代プレイステーション(以下、PS)時代のゲームグラフィクスにおいては、CG制作者はまず、水という領域の“面”(すなわち水面)をCGで表現するという課題に取り組んだ。最初はそれこそ、水面と定めた領域を水色や青の半透明ポリゴンで、あるいは波模様を描いたテクスチャーを貼りつけたポリゴンで表現したりしていた。この時代のゲームをプレイした経験のある読者なら、色つきセロハンを広げたような水面の表現を覚えている人もいるだろう。

初代PSの時代にポピュラーだった川の表現は、この色つきセロハンのような水面に波模様をスクロールさせて、“流れる水面”に見せるというもの。池や湖を表現する際には、波模様を複数の層のように重ねて、それぞれの層を異なる速度、異なる方向にスクロールさせることで、疑似的な“さざ波”を作り出していた。PS2やゲームキューブ時代あたりまでの水面表現の手法は、だいたいこういったものが主流だったと言える。

この時代までの水面表現は、“ただの平面”が多く、“波”の表現も前述のようなテクスチャースクロール程度で済ませていたため、水面表現を準主役とした『ウェーブレース64』[*1]のように、比較的多くのポリゴンを水面の描写に割いて、上下に動く立体的な波の動きを実践するケースはまれだった。

“情景の映り込み”についても、事前に制作しておいた情景テクスチャーを水面に適用することで実践していたタイトルも、一部にあるにはあったが、こちらも少数派だった。

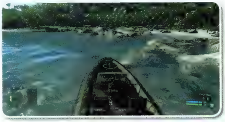
[*1]『ウェーブレース64』

『ウェーブレース64』(ニンテンドウ64/任天堂/1996年発売)では、水面に比較的多めのポリゴンを割き、これを立体的に動かしていた。水面ポリゴンは基本的には半透明で、疑似的な異方性ライティングや環境マッピングによる情景映り込み表現なども行われていた。波に付加される白い泡は、テクスチャーによるもの。この時代の水表現としては、かなり高品位なものだった。



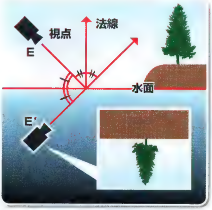
[参考]プログラマブルシェーダー時代の水面表現

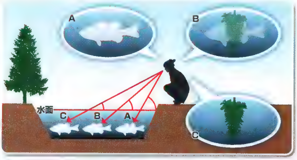
『クライシス 2』(PS3・Xbox 360/エレクトロニック・アーツ/2011年発売)より。PS3やXbox 360に代表されるプログラマブルシェーダー時代になると、水面表現はここまでできるようになった。



[*2] 動的な映り込み

映り込みに使用する"映り込みテクスチャー"は、プレイヤーの視点を、水面に対して反転させ、水面下に潜らせた位置から見上げるようにして、水上の情景をテクスチャーに描画することで生成される。この"映り込みテクスチャー"を、プレイヤー視点からのレンダリング時に水面ポリゴンに適用すれば、映り込みのできあがり(右図)。





●プレイヤーから近い水面には"水底テクスチャー"を強めに合成し、遠い水面には"映り込みテクスチャー"を強めに合成すると、いっそうリアルになる。上図では、Aは水底のほうがよく見え、Bでは水底と周囲の映り込みの双方がうっすらと見え、Cでは周囲の写り込みのほうがよく見える。

プログラマブルシェーダー時代の"水"表現

非プログラマブルシェーダー時代の水面表現は、リアルとはなかなか言いづらいものが多かったのだが、初代Xbox以降のプログラマブルシェーダー時代になると、めきめきとリアリティーが向上していく。

もっとも目立った進化が見られたのは、さざ波の表現だ。この時代からお手軽に使えるようになった、1ポリゴン未満の疑似微細凹凸表現を可能にする新テクスチャー表現"法線マッピング"を活用するだけで、リアルなさざ波を表現できるようになったのだ。ちなみに、法線マッピングは、ゲームグラフィクスでは、さざ波以外にも岩肌、人肌のシワ、衣服、魚やは虫類のうろこなど、さまざまな表現で用いられている。そして、情景の映り込み表現は、事前にレンダリングした背景ではなく、動き回るキャラクターの映り込みまでを配慮した、**動的な映り込み表現**[*2]に対応し、さらに水底の様子を**屈折させて見せる表現**[*3]にまで対応した。

さざ波だけではなく、水面に高低差が生じるような、比較的大きな動きをともなう波の表現にも、積極的に取り組まれるようになった。砂浜や海辺に押し寄せる、"巻き込むように押し寄せる波"(Rolling Waves)は、いまだに3D波モデルを用意したり、頂点をその形状に変移させながらアニメーションさせたりする手法で表現されることが多いが、キャラクターが水面上で暴れる際に巻き起こる波や、あるいは大海原で発生する波などについては、一部、波動シミュレーションなどで実践するケースも出てきている。

次世代の"水"表現とは?

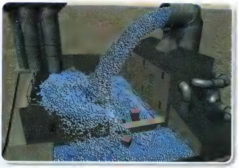
水面に関しては、かなり満足のいくレベルになってきた水の表現だが、残された課題もある。それは"液体としての水"の表現だ。

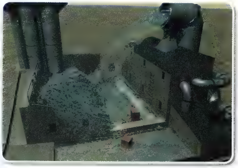
これまで、ゲームグラフィクスでは、流体としての水の性質の表現は、先送りにしてきた経緯があったのだ。たとえば、水道のつまみやレバーを操作すると、水はビームのように棒状に落ちる。ここにコップをあてがうと、コップの中で渦を巻いたり、バシャバシャと水しぶきを上げたりしつつ、形状を変化させながら溜まっていく。そもそも水しぶきは、まとまった水の塊の形状を維持できないほどの力が加わって、水の塊から飛び出した水だ。これを表現するには、ポリゴンのような平面概念では不可能で、"流体"という概念を取り入れる必要が出てくる。

先進的なゲームスタジオは、すでにこの課題に取り組んでおり、限定的ながら実用化が進みつつある。PS4世代のゲームグラフィクスでは、この"液体としての水"の表現を見る機会が増えてくるかもしれない。

[*3] 屈折させて見せる表現

屈折は、ひと手間多いが"動的な映り込み表現"と発想は同じだ。まず事前に、水底の情景を、プレイヤー視点からテクスチャーに描画した"水底テクスチャー"を用意する。屈折とは、簡単に言えば"本来は直進するはずの視線が曲げられる"ということなので、水面の凹凸量(波の高低や傾き)に従って、プログラマブル(ピクセル)シェーダーで"水底テクスチャー"をずらしながら読み出しつつ、水面に貼りつけてやるだけで再現できてしまう。





●PS4世代のゲームグラフィクスでは限定的にはなろうが、流体(液体)としての水の表現が導入されるとみられる。画面は、水のひと粒をパーティクルとして定義してこれに対して流体物理シミュレーションを実践し、その結果を深度テクスチャーに出力して界面(水面)を得る"Smoothed Particle Hydrodynamics"(SPH)法のデモ。『ボーダーランズ2』(2K Games/2012年発売)では、PC版に限ってこの技術が先行採用された。

次回は、4月3日号(3月20日発売)に掲載!


撮影　根本好伸
岡井千聖
中島早貴
鈴木愛理



℃-ute キュート

ただいま人気急上昇中！ハロプロ発の実力派ユニット

profile ●プロフィール

℃-ute（キュート）

2005年に"ハロー！プロジェクト・キッズ"のメンバーでユニットを結成。インディーズでの活動を経て、2007年に『桜チラリ』でメジャー曲デビュー。その後、着実にキャリアを重ね、2013年に日本武道館で2デイズライブを実現。"いまもっとも勢いのあるアイドルユニット"として、その活動に注目が集まっている。





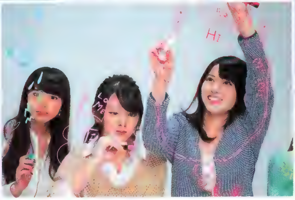




「心の叫びを歌にしてみた
Love take it all」







いつか47都道府県をツアーでまわって ファンの皆さんにお会いしたいです

――今回のインタビューは、℃-uteのリーダーを務める矢島さんにお話をうかがいたいと思います。24枚目のシングル『心の叫びを歌にしてみた/Love take it all』が、ようやくリリースされましたね！

矢島　『心の叫びを歌にしてみた』の収録では、最初はかわいらしい曲調に合わせて歌ってみたのですが、最近の私たちが目指している“カッコイイ℃-ute”を表現するために、「ロックな感じにしよう！」と録り直したんですよ。キュートな曲をロックテイストで歌っているギャップが、この曲の聴きどころだと思います。

――℃-uteと言えば、ダンスも注目ポイントですよね。

矢島　両A面シングルの『Love take it all』は、とくに










ダンスに注目してもらいたいですね。この曲は節ごとに細かい振り付けがあるので、最初のレッスンではぜんぜんついていけなかったんです(笑)。何度も練習を重ねて、ようやく踊れるようになりました。

──要求されるダンスのレベルが上がっている？

矢島　そうですね。最近、昔の曲で踊る機会があったのですが、動きがすごくゆっくりに感じました(笑)。

──レベルアップしている証ですね！　成長できたのは、ここ数年の活動が充実しているからですかね？

矢島　はい。とくに去年が濃かった気がします。初の武道館ライブを実現でき、とにかく充実していました。だからこそ、今年の活動が大事だとも感じています。皆さんに「武道館で℃-uteは燃え尽きたのかな？」と思われたくありませんからね(笑)。もっと魅力的な存在になれるように、今年もいろいろと計画中です！

──実現するかどうかはともかく、矢島さんがツアーでやってみたいアイデアがあれば教えてください。

矢島　いつか生バンドの演奏で歌ってみたいです。以前、ディナーショーでバンドと共演したことがあるのですが、演奏の呼吸と自分の歌がシンクロしていく感じがすごく気持ちよかったので。もっと大きなステージで、生バンドと共演できたらうれしいですね。

──そういった新しいアイデアについて、℃-uteのメンバーどうしで話し合ったりすることはありますか？

矢島　もちろんです。みんなとは「47都道府県をツアーでまわりたいね」と話しています。去年の武道館には、日本中からたくさんのファンの方々に来ていただいたので、今度は自分たちから全国の皆さんに会いに行こう！　って。実際にお会いすることで、もっと深く私たちのことを知ってもらえたらうれしいです。

──とくに訪れてみたい場所はありますか？

矢島　やっぱり沖縄ですかね。℃-uteとして行く機会があまりないので。ただ私は"雨女"だから、台風シーズンは避けたいです(笑)。以前、ひとつのツアーがずっと雨だったこともあるくらいなので……。つぎのツアーでは、克服できるといいのですが(笑)。











みずしな孝之の
いいでん!! 145
3月20日発売よろしくです!
いとしのムーコ⑤巻
Lovely Muco!
Volume5
ストライダー――
飛竜――!!
…と、叫びたくなるタイトルナンバー1のこのゲームを今日は持ってきたよ!
確かにいかにもベタなヒーロー名ですよねー。
もともとは1989年のアーケードゲームだったんだけど先生はプレイしたことは?
いやーぜんぜんないんですよー
ストライダー――
飛竜――!!
って感じの必殺技っぽい名前でもあるよね!
たとえを言いたいだけなら行使する必要はないんじゃないスか?
冥王歴0048年。冥王グランドマスターの支配下に置かれて久しいこの世界…。
しかしこの世界には歴史の裏舞台に暗躍する諜報と暗殺のプロ集団がいた。彼らこそ「ストライダーズ」!
特A級のストライダー・飛竜のもとに指令が下る。「グランドマスターを抹殺せよ」と!!
…と、オリジナル版そのままのストーリー!
ほうー燃えるね!
じゃ、さっそくこのPS3版をプレイしてみるよ!
おおー!これはベーシックな横スクロールアクションと思いきや
飛竜の操作が楽しい――!!
跳んだり滑ったり壁を上ったりと
まさに飛竜の動きは縦横無尽!!
敵を倒す爽快感もなかなか!! ボスとの戦いも歯ごたえがあって
オレ、けっこう好みかも――!!
操作もシンプルでサクサク進めて楽しい!
気になるのは、オリジナル版と、どのくらい違うのか、かなー
なんか、ダウンロードでゲームアーカイブスのプレイステーション版「ストライダー飛竜」ができるみたいっスよ!
えっ!じゃあやりたーーい!!
おおーこれはベーシックな横スクロールアクションと思いきや
飛竜の操作が楽しい――!!
跳んだり滑ったり壁を上ったりと
まさに飛竜の動きは縦横無尽!!
敵を倒す爽快感もなかなか!! ボスとの戦いも歯ごたえが…
って、なにこのデジャブ!!



■ギャー!! 切実で怖い!!(担当) クールなプレイまでどれだけかかるんや! などのおたよりは242ページのあて先『いいでん!』係まで

迷宮(ラビリンス)で待ち受ける危険とお楽しみ

最新情報



PERSONA Q SHADOW OF THE LABYRINTH

ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス

3DS	アトラス	6月5日発売予定	6980円[税抜]（7329円[税込]）
ジャンル	RPG	テイスト	冒険
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	12歳以上対象

[illegible]プロデューサー 橋野桂、ディレクター 金田大輔、キャラクターデザイナー [illegible] ディレクター [illegible] サウンドコンポーザー [illegible]

人気RPG『ペルソナ3』と『ペルソナ4』のキャラクターたちが一堂に会し、夢のような共演をくり広げていく『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』。今回は、パーティーキャラクターたちが探索することになる迷宮と、そこで遭遇する危険な敵、要所で楽しめるイベントなどに関する最新情報をお届けしていこう。豪華な"ファミ通DXパック"も要注目！

※画面は開発中のものです。※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

探索に欠かせない“地図作り”の要素や、迷宮を徘徊する強敵の新情報が判明。多彩なイベントも見逃せない！





『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』の物語

どこからか突然聞こえてきた鐘の音が合図となり、謎の世界へと呼び寄せられた、本来は異なる時間軸を生きるペルソナ使いたち。八十神高校そっくりの学校、不気味にそびえ立つ時計塔、記憶を奪われてしまったらしい少年“善”と少女“玲”。これらの謎を解くカギは、迷宮（ラビリンス）のどこかにある……!?





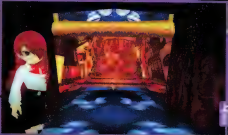
『ペルソナ3』主人公 声：石田彰

『ペルソナ4』主人公 声：浪川大輔

ペルソナ使いたちを待ち受ける危険かつ多彩なラビリンス

ペルソナ使いたちは異世界から脱出するべく、手掛かりを求めて迷宮に踏み入る。迷宮内部の様相は、フィールドによってさまざまに異なっており、戦う力だけではなく知恵も問われるのだ。上のイラストは、作中のアニメムービーを制作したスタジオによる描き下ろし。この不気味な場所は、いったい……？

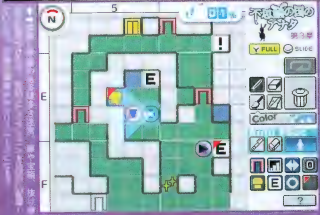


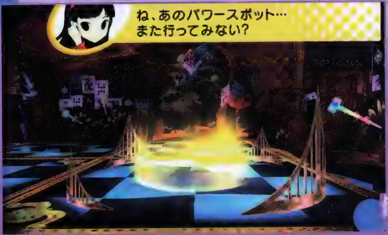




探索が楽しく

本作は、『ペルソナ』シリーズの完全新作であると同時に、アトラスのRPG『世界樹の迷宮』シリーズならではの遊びのエッセンスも盛り込まれている。その筆頭が、ニンテンドー3DSの下画面で、自分だけの地図を作っていくシステム。チュートリアルやオートマップ機能も充実しているので、初めて地図を書く人でも安心だ。





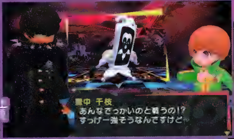
CHECK!

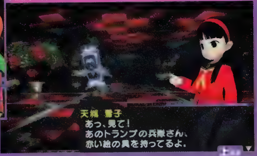
F.O.Eと出くわしたら逃げる？ 戦う？

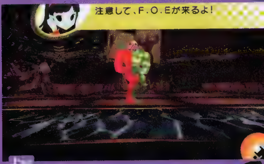
行く手に立ちはだかる謎の敵"シャドウ"。その中でもとりわけ注意するべきは、"F.O.E"と呼ばれる非常に手強い存在。F.O.Eは通常のシャドウと異なり、徘徊する姿を目視できるので、迷宮の構造や仕掛けも利用して、戦いを避けるといい。



逃走も立派な戦略のひとつ！

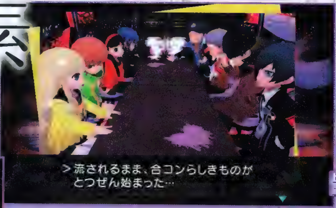






なる各種要素

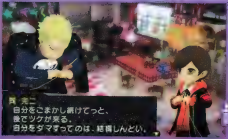
冒険の合間に行うことができる“校内散策”や、迷宮の探索中は、異世界ならではのイベントが多数楽しめる。高校の文化祭を彷彿させる光景が広がっている異世界を巡り、相性診断や合コンのようなイベントを体験したり、ときには仲間どうしでぶつかったり、悩んだり。ペルソナ使いたちの交流を堪能しよう。

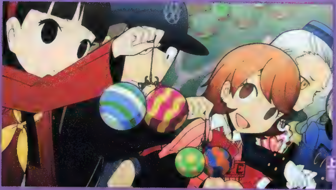


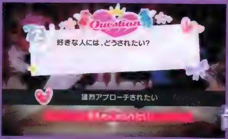
異世界で起こるイベント



たくさんの思い出を重ねる一行







CHECK!

“F.O.E”とはどんな意味？勝利すると何が得られる？

“フューシス・オイケイン・エイドロン”、その略称がF.O.E。作中における名称の由来は不明だが、F.O.Eを見事倒すことができれば、ほかのシャドウたちの比ではないほどの爽快感や見返りが得られるに違いない。こういった手強い存在もまた、パーティーの強化や戦いかたを考える楽しさにつながるだろう。





プレイ中にいつでも難易度変更が可能

F.O.Eはもちろん、通常のシャドウも、油断すれば痛い目に遭う相手だ。本作ではゲームを開始した後も難易度を変更できるので、自分の腕に合った難易度で楽しむといいぞ。

最新電脳情報

4年の時を経て、あの名作がパワーアップして復活！ 大幅にリニューアルされた世界で、デジモンとの冒険が始まる!!

デジモンストーリー サイバースルゥース

DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

かつて少年だった大人へ！『デジモンストーリー』再始動！



Vita	バンダイナムコゲームス		発売日未定 価格未定
ジャンル	RPG	テイスト	育成
通信機能	マルチプレイ(アドホックモード)対応	プレイ人数	1～2人
		CERO	審査予定
	メディア・ビジョン、プロデューサー 羽生和正、キャラクターデザイン ヤスダスズヒト		

1997年に液晶携帯ゲームとして登場以降、ゲームやアニメで展開中の『デジタルモンスター』。2006年に始まったゲームシリーズ『デジモンストーリー』は、新たなシステムの育成やバトルが楽しめるRPGとして大ヒット。本作は、シリーズの4年ぶりとなる最新作だ。世界設定やビジュアルを現代風に一新し、電脳空間と現実世界で起こる怪事件に挑むことになる。第1報では、ゲーム概要を紹介するぞ。

時を経て一新！デジモンとともに謎に挑め！



キャラクターデザインはヤスダスズヒト氏!!

主人公(男)

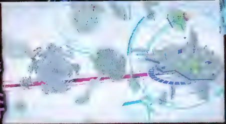
ちまたで噂のハッカーに憧れる青年。好奇心が仇となり、電脳空間で起きた謎のトラブルに遭遇。

電脳空間(サイバースペース)で起こる異変

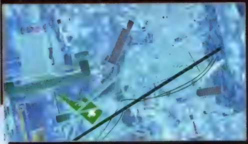
舞台は近未来の日本。インターネット技術による"電脳空間"は、人々のもうひとつの日常世界となっていた。しかし、同時にハッカーによる犯罪も急増。ハッカーが作ったウイルスは、やがて電脳空間で独自に進化していった。彼らはその特殊なウィルスを"デジタルモンスター"と呼んだ……。



➡情報と電子が飛び交う電脳空間が、デジモンを生み出したのだ！



電子が織りなすもうひとつの世界



肉体を失った主人公が立ち上がる！



主人公は電脳探偵(サイバースルゥース)

主人公は、ネットで知り合った人物からデジモンを捕まえる道具"デジモンキャプチャー"を入手。デジモンが出現するという電脳空間の最下層へとログインした。その際、突如として電脳空間の不具合が発生。彼の体は、半デジタル状態の"データ体"となってしまった。そのころ、街では電脳空間のデータが実体化する怪現象が起こり始めていた。主人公は真相を追うため、行動を起こす。



➡電脳空間で異変が。いったい何が起きたのか!?

※画面は開発中のものです。

デジモンとふたつの世界を巡ろう

サイバーパンクRPGと銘打つ本作では、電脳と現実のふたつの世界で巻き起こる事件の解決に挑むことになる。ここでは、そんな本作の柱となる冒険、育成、バトルの3要素について紹介しよう。

冒険 電脳探偵となって怪事件を解決!

あるアクシデントをきっかけに、電脳空間と現実世界で発生した怪事件。半データ体となったことで得られた特殊能力を活かして、ふたつの世界を行き来しながら冒険をくり広げるのだ。仲間となるデジモンと協力しながら、事件の真相に近づこう!



世界に潜む"謎"を解け!



育成 複数のデジモンを同時に育てられる



デジモンを育てて強化せよ!

『デジモン』シリーズになくてはならない要素、育成。本作では、複数のデジモンを同時に育成することが可能。もちろん、単に強くするだけではなく、育成の方針次第では特徴の異なるデジモンに進化させられるのだ。冒険を通じてさまざまな種類のデジモンを集めて、最強のチームを作り上げよう!!

バトル デジモンの素早さがカギに! 大迫力のモンスターバトル

複数のデジモンによってくり広げられるバトルは、素早さによって行動の順番が決まる"ウエイトターンシステム"で進行する。さまざまな大きさのデジモンが一堂に会する、ド迫力のシーンに注目せよ!

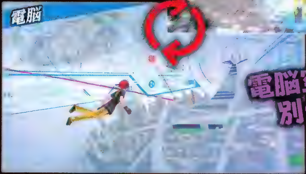


小さなデジモンから超巨大なデジモンまで!

特殊能力 "コネクトジャンプ"を駆使せよ!

電脳空間と現実世界の行き来を可能にする主人公の特殊能力"コネクトジャンプ"。主人公はデータ体になったことで、端末(ターミナル)のある場所から電脳空間を経由して別の端末のある場所まで移動できるのだ。特殊能力を活用して電脳と現実のふたつの世界を自在に往来し、事件の犯人を追跡しよう。





電脳空間にアクセス! 別の端末へと移動してログアウト!



アグモン

小型の恐竜のような形をしたデジモン。見た目はかわいいが、性格はかなり獰猛で怖いもの知らず。姿や性格から、力ある偉大なデジモンへの進化も予見させる存在。

最新情報





タイトルも新たに少年少女の

Robotics;Notes ELITE

ロボティクス・ノーツ エリート

>As for the science, it may be negative.
However, do not forget the thing that there is a scientific side in all the one.
The important one is true.
of me the ruler of my fate, and me also the commander of my soul.

『カオスヘッド ノア』、『シュタインズ・ゲート』に続く、科学アドベンチャーシリーズ第3弾『ロボティクス・ノーツ』。プレイステーション Vitaでのリリースがすでに発表されていた同作がタイトルを新たに、新要素の追加やストーリーの再構成を施されて再起動することになった！

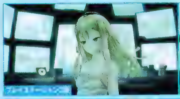
テレビアニメ化もされた人気アドベンチャーゲーム『ロボティクス・ノーツ』のプレイステーション Vita版最新情報が到着！

プレイステーション ヴィータ Vita	5pb.	6月26日発売予定	6800円[税抜]（7344円[税込]）
ジャンル	アドベンチャー	テイスト	科学・SF
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	15歳以上対象

限定版は8800円[税抜]（9504円[税込]）、企画 原作 志倉千代丸(5pb.)、プロデューサー 松原達也(5pb.)、シナリオ 林直孝(5pb.)、キャラクターデザイン 福田知則(5pb.)、メカニックデザイン協力 石渡マコト(ポリゴン番長)、音楽 阿保剛(5pb.)、協力 Nitroplus

キャラクター3Dモデルの最適化

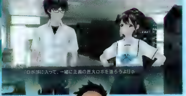
ハードのスペックに合わせてキャラクター3Dモデルを最適化。表情やモーションが加わり、より感情豊かになっているのだ。





より表情豊かになったキャラクターに注目だ！





⬆➡キャラクターたちの表情やモーションが豊かになり、個性がより際立っている。



 ※画面は開発中のものです。



夢が再起動!

ストーリーの再構成

本作では、ストーリーの骨格はそのままに、物語のテンポをよりスピーディーな展開に再構成している。主人公の心の動きが整理されているほか、各所に登場人物たちの視点が追加されているので、ストーリーがよりわかりやすくなっているのだ。



⬆画面レイアウトも改善。"ツイぽ"のつぶやきが更新されると右上に表示される。

アニメーションシーンを追加!





⬅ロボットどうしの戦闘シーンなどは、迫力が増しているぞ。

テレビアニメの映像と新規制作の映像が追加されているため、情景がよりわかりやすくなったぞ！ いままで伝わりづらかった数々のシーンが臨場感溢れる演出で楽しめるのだ。

STORY

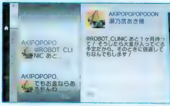
2019年。通称"ポケコン"と呼ばれる端末の普及により、"拡張現実"が身近な存在となった近未来。種子島にある中央種子島高校"ロボット研究部"(通称:ロボ部)は廃部の危機に直面していた。2名しかいない部員のひとり八汐海翔は、そんな状況でもロボ部に興味を示さず、ひたすらロボット格闘ゲームに夢中。猪突猛進のダメ部長瀬乃宮あき穂は、海翔を尻目に"巨大ロボット完成"を目標に、廃部を避けるべく奮闘し続ける。そんなある日、海翔は"君島レポート"というA.R.アノテーション(現実の映像や写真に合成提示される電子情報)を発見する。そこには、世界を巻き込む陰謀の告発が記されていたのだった……。

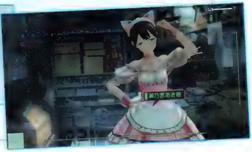




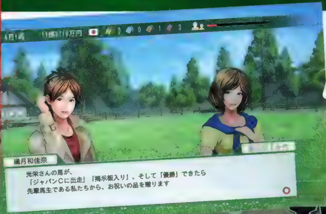
プレイステーション Vitaならではの新機能

本作の特徴的なシステムである"ポケコントリガー"。海翔の持つポケコンを取り出し、ミニブログを閲覧したり、A.R.アプリ"居ル夫。"を操作できるシステムだ。本作ではタッチスクリーンに対応しており、実際に画面をタッチして操作できるようになっているぞ。直感的な画面操作で、没入感が倍増！

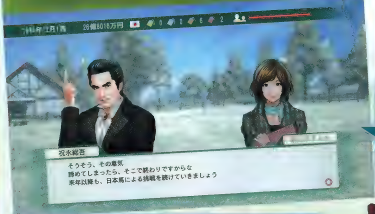




⬆➡スクロールや拡大・縮小といった操作がタッチスクリーンで行えるように！







世界を目指し夢の

オンライン機能がパワーアップ！ ゲームの中だけではなく、現実のライバルたちと競い合うこともできるのだ。

競馬シミュレーションゲーム

Winning Post 8

ウイニングポスト8

プレイステーション ヴィータ Vita / PS3 / PC	コーエーテクモゲームス	3月27日発売予定	価格は備考欄参照
ジャンル	シミュレーション	テイスト	競馬
通信機能	ダウンロードコンテンツ対応、クロスプレイ対応、クロスセーブ対応	プレイ人数	1人
		CERO	全年齢対象

プレイステーション Vita版は6800円[税抜](7140円[税込])、20周年記念プレミアムBOXは9800円[税抜](10290円[税込])、ダウンロード版は6000円[税抜](6300円[税込])
プレイステーション3版は7800円[税抜](8190円[税込])、20周年記念プレミアムBOXは10800円[税抜](11340円[税込])、ダウンロード版は6762円[税抜](7100円[税込])
PC版は9800円[税抜](10290円[税込])、20周年記念プレミアムBOXは12800円[税抜](13440円[税込])、ダウンロード版は8477円[税抜](8900円[税込])

競馬シミュレーションゲームの金字塔とも言えるシリーズの最新作『ウイニングポスト8』。オーナーブリーダー（馬主兼生産者）となり、競馬界に携わる人々と絆を深めながら、世界一のホースマンを目指すのだ。今回は、新たに公開されたイベントシーンや、ゲームがさらに楽しくなる各種オンライン機能について紹介していこう。

イベント“ジャパンカップへの挑戦”

日本が誇る国際競走「ジャパンカップ」を舞台にしたイベント。第1回ジャパンカップで世界との差を痛感したプレイヤー馬主に、仲間の馬主たちが「ジャパンカップへの出走、そして勝利を目指そう！」という提案を持ちかけてくるのだ。ふだんはライバルどうしだが、世界を目指す同志となる馬主たちとの熱い絆が垣間見られるイベントとなっているぞ。

異性キャラクターと絆を深め……

競馬場、牧場、厩舎など、本作では競馬に関係するあらゆる場所で、さまざまなキャラクターとの出会いが待っている。異性キャラクターとは交流を重ねていくことで恋が芽生え、結婚につながることもあるぞ。ここでは、絆が深まる様子を描くイベントを紹介する。

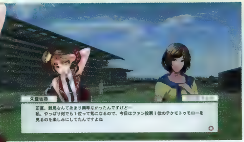


自分だけの家系図を残そう

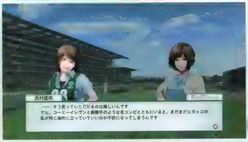
結婚して生まれた子どもは、やがて成長して結婚、出産を経験する。子孫に自分の跡を継がせることも可能だ。



人気絶頂のアイドル 朱鷺坂葵（ときさかあおい）の場合



⬆同じ“人気者”ということでプレイヤーの馬に興味を持つようになる彼女。ここから、競馬の魅力にハマッていく。



⬆何度も顔を合わせてプレイヤーと親密になってきた様子。そのおかげか、胸に秘めた悩みまでも打ち明けてくれるように！



馬好きのバレット 西村里咲（にしむらりさき）の場合

 ※画面はプレイステーション3版の開発中のものです。

オーナーブリーダーライフは続く

さまざまなお楽しみ要素を公開

プレイステーション Vita版とプレイステーション3版には、インターネットを介した遊びが用意されているぞ。発売後にはオンライン対戦も可能になるとか！

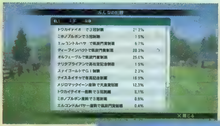
PS Vita版 PS3版

ほかのプレイヤーの動向がわかる

みんなの記録

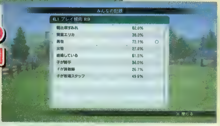
ほかのプレイヤーたちのプレイ傾向や全プレイヤー対象のランキングなど、バラエティー豊かなデータの数々が集計されるぞ。これを見て自分のプレイの参考にするもよし、トレンドに流されない独自のスタイルを模索するのもいい。遊びかたの幅を広げてくれる要素と言えるだろう。

みんなのプレイ傾向



IF目標の達成率

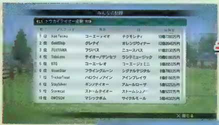
⬅幻の３冠など、"もしも"の記録の達成率がひと目でわかるのだ！



ライバルのプレイ傾向

➡どの秘書を選んだか、子どもの活躍状況などの傾向が明らかになる。

ランキング



産駒ランキング

⬅特定の実在種牡馬の産駒に限定した賞金ランキングも閲覧可能だ。



獲得賞金ランキング

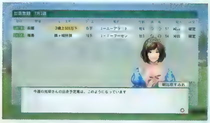
➡年間獲得賞金など、さまざまな条件下のランキングが集計される。

PS Vita版 PS3版 PC版

追加キャラクターや新衣装をゲット

ダウンロードコンテンツ

本作で予定されているダウンロードコンテンツでは、追加の牧場長を始め、秘書用のバラエティー豊かな新衣装などを入手することができる。なかには、かなりユニークなものもあるようだぞ。とくに秘書に関しては、ゲーム中つねに目にする存在でもあるので、たまには衣装を変更して、気分転換してみるのもいいかもしれない？



⬆いつも見慣れた秘書も衣装を変更するとまったく違う印象になる。もちろん、仕事ぶりは変わらない。

3機種共通

四季衣装パック



➡ちょっと変わり種のコスプレ衣装も入った、無料の追加衣装パックだ。

PC版特典

華やか衣装パック



⬅自分の秘書が、中世ヨーロッパのお姫様のような豪華なドレス姿になる。

PC版特典

男女牧場長



➡PC版の購入特典。男女ひとりずつ、血統知識豊富な牧場長が入手できる。

PC版

競馬情報サイトの決定版！

netkeiba.comと連動

PC版のみの要素として、豊富なデータと有名予想家のコラムで有名な競馬情報サイト"netkeiba.com"との連動が用意されている。馬情報画面下部のボタンをクリックすることで、同サイトに自動的にアクセス。すると、ブラウザが起動してその馬の情報を表示させられるのだ。もちろん、利用できるのはデータベースがある実在馬のみなので、注意が必要だぞ。



画面下部のボタンをクリック！



これから発売！ ゲーム情報◆アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の錬金術士～

Vita

黄昏に咲く花に、会いに行こう

最新情報

滅びつつある黄昏の大地で、花のように可憐に、力強く生きる少女アーシャの旅が始まる！



『アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の錬金術士～』は、2012年に発売されたオリジナル版に、多数の要素をプラスした作品。今回は、ストーリーやバトル、コスチュームチェンジなど、本作が持つ魅力の数々をまとめて紹介しよう。なお、このページのイラストは、アニメ『エスカ&ロジーのアトリエ』を手掛けるStudio五組の描き下ろし。アーシャの柔らかな笑顔が印象的な1枚だ。

プレイステーション ヴィータ Vita	ガスト	3月27日発売予定　5800円［税抜］（6090円［税込］）	
ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ファンタジー
通信機能	ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1人
		CERO	審査予定

プレミアムボックスは7800円［税抜］（8190円［税込］）、ダウンロード版は5143円［税抜］ 5400円［税込］。キャラクターデザイン 左

※画面は開発中のものです。

『アトリエ』新章 “黄昏”シリーズ第1作



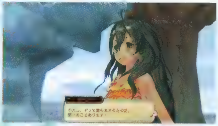
『アーシャのアトリエ』は、黄昏の大地を舞台にした“黄昏”シリーズと呼ばれる作品群の第1作だ。それまで展開されていた、華やかなキャラクターが好評を博した“アーランド”シリーズとは打って変わって、全体的にシックな雰囲気の、シリアスな内容になっている。

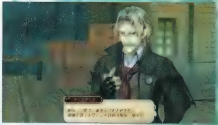
“アーランド”シリーズとは違った、新しい方向性の『アトリエ』を生み出したい――。本作は、そんな熱い思いを持つスタッフが切り拓いた新境地。その、始まりだと言える。

“錬金術”と“花”が物語の鍵

本作の主人公アーシャは、行方不明の妹ニオを捜して、黄昏の大地を旅する少女。妹を見つけ出すための手がかりは、ほとんどの人が存在を忘れてしまった“錬金術”と、不思議な“花”だ。旅を続けるうちに、アーシャは錬金術士として成長し、やがて錬金術と花の秘密を知ることになる。



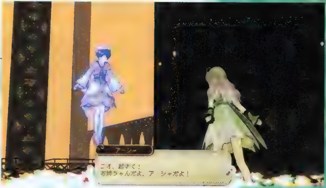




←かつて繁栄を極めた錬金術が忘れ去られてしまったのは、人間のせいらしいが……。

3年の期間内に妹を助け出そう

アーシャが妹を助けるために使える時間は、ゲーム内の時間で3年。この3年間をアーシャがどのように過ごすかは、プレイヤー次第だ。最短でニオ救出を目指すもよし、世界各地を巡り、じっくりと力を蓄えるもよし。自由度の高いプレイを楽しもう。

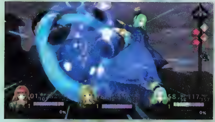


スルメのような調合システム

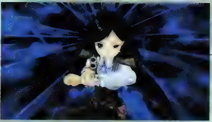
本作の調合の仕組みを理解するには、多少の慣れが必要。素材の投入順やスキルが完成するアイテムに与える影響を知るまでには、時間がかかるだろう。しかし、噛めば噛むほど味が出るスルメのように、理解が進めば進むほど、おもしろくなるのもまた事実だ。



密接に絡み合うアイテム調合とバトル









新たな仲間とともに強敵と戦え

手に汗握るバトルは、オリジナル版からさらに進化。やり込み派プレイヤーのため、強力なボスが多数追加されている。また、オリジナル版ではDLC（ダウンロードコンテンツ）として配信されていたマリオンとオディーリアが、最初から仲間になるのもポイントだ。

アーシャは錬金術を用いて、複数の素材を調合し、新しいアイテムを生み出せる。作り出した薬品や爆弾は、バトルで使用することが可能だ。アイテムを駆使して敵を倒し、敵が持っていた素材を使って、さらに強力なアイテムを作る――この工程をくり返すうちに、作れるアイテムが増えていき、ますます調合とバトルがやみつきになるはずだ。

滅びへ向かう世界でたくましく生きる人々



オリジナル版で好評だったグラフィックは、本作でもしっかり再現されている。湖畔の街、塩の砂漠、荒涼地帯――淡い色合いで表現される、儚い黄昏の世界は、プレイヤーの胸を強く打つだろう。そして、その中を動き回るキャラクターモデルは、まるで左氏のイラストがそのまま3Dになったかのようなクオリティー。滅びゆく世界で活き活きと暮らす彼らの生き様もまた、プレイヤーの目を惹きつける。

イベントシーンは3Dモデルで表現

従来の『アトリエ』シリーズ作品とは異なり、"黄昏"シリーズでは、一枚絵を除くすべてのイベントシーンが3Dモデルで表現される。展開に合わせ、くるくる変わる表情によって、キャラクターの魅力が一段と引き出されている。









多彩な顔を見せる黄昏の大地を回ろう

調合に必要な素材を集めるため、アーシャが巡る採取地。本作には、オリジナル版でDLCとして登場した採取地"うしの楽園"と"隠された楽園"も、あらかじめ収録されている。楽園とはどんな場所なのか……？　それは、訪れてからのお楽しみ。

驚きの衣装バリエーション

クールなパンツルックや、童話に出てくるようなファンシーな服、艶やかなドレスなど、とにかく種類が豊富なコスチューム。着替えた衣装は、すべてのシーンに反映される。コスチュームの解放条件はさまざまなので、ゲームをやり込んで見つけよう。





⬆一部の衣装は、"アルバムミッション"の課題（レベルを上げる、モンスターを倒すなど）をこなすことでも手に入る。



週刊ファミ通専用衣装"モダンガール"

週刊ファミ通4月17日号（4月3日発売）には、リンカの衣装"モダンガール"のダウンロードコードが付属する。黒いビキニと赤いパーカーの組み合わせという、ちょっぴりオトナっぽいコスチュームだ。週刊ファミ通でしか手に入らない衣装なので、お見逃しなく！

アーシャたちの旅を彩る追加コスチュームの数々



『アトリエ』シリーズではおなじみの要素、コスチュームチェンジ。本作では、アーシャ、ウィルベル、リンカの着せ替えが楽しめ、コスチュームの数もオリジナル版よりグンとアップしている。また、帽子やカチューシャといった頭部用のアクセサリーや、メガネを始めとする顔用アクセサリーも用意されている模様。プレイを進め、コスチュームとアクセサリーを集めて、自分好みのコーディネートを完成させよう。

そして——新たな錬金術士たちの物語へと続く

本作はマルチエンディングを採用しており、プレイヤーの行動次第で、アーシャの未来も変化する。アーシャが妹を助け出し、錬金術と真摯に向き合ったなら、彼女はおのずと進むべき道を見出すだろう。そしてはるか遠くの地で、続編『エスカ＆ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～』の物語が始まる。





テレビアニメ『エスカ＆ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～』

4月10日(木)より放送開始！

放送局 TOKYO MX、サンテレビ、KBS京都、テレビ愛知、BS日テレ、AT-Xほか

昨年発売されたプレイステーション3用ソフト『エスカ＆ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～』を原作とするテレビアニメが、この春、放送スタート！ 物語の舞台は、黄昏の大地の西にある街コルセイト。この街で錬金術士として働くエスカとロジーの物語が、ゲームとはまた違った形で描かれる。アニメのオープニング曲を歌うのは、エスカを演じる村川梨衣さん。エンディング曲は、『アトリエ』シリーズではおなじみの歌姫、霜月はるかさんが担当する。



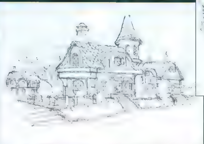
スタッフ

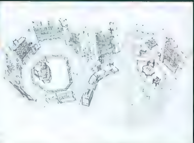
監督：岩崎良明
シリーズ構成：浦畑達彦
脚本：浦畑達彦・高橋龍也・冨田頼子
キャラクターデザイン・総作画監督：中野圭哉
モンスターデザイン：岩永悦宜
美術監督：柴田千佳子
色彩設計：松岡珠江
撮影監督：赤松康裕
編集：後藤正浩
音響監督：明田川仁
アニメーション制作：Studio五組

キャスト

エスカ：村川梨衣
ロジー：石川界人
ウィルベル：瀬戸麻沙美
ニオ：伊瀬茉莉也
リンカ：小清水亜美
マリオン：植田佳奈
ルシル：本多真梨子
アウィン：赤羽根健治
スレイア：喜多丘千陽
クローネ：山村響
レイファー：増谷康紀
ミーチェ：村中知
カトラ：うのちひろ
ソール：松原大典
コルランド：藤沼建人
デューク：小山剛志
ハリー：真殿光昭
フラメウ：阿久津加菜

エスカとロジーが暮らすコルセイトの設定画を公開！





⬅⬆エスカの家(左)や"コルセイト支部"総務部オフィス(上)など、ゲームでおなじみのスポットがアニメにも多数登場する。この場所で動き回っているエスカやロジーたちを早く見たい！

新着ゲーム通信

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ！

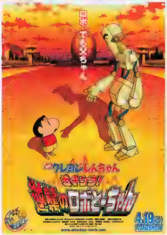
3DS

バンダイナムコゲームス　4月10日発売予定　4740円[税抜]（5119円[税込]）

ジャンル	アクション・RPG	テイスト	アニメ
通信機能	すれちがい通信対応		
ダウンロード版は4740円[税抜]（5119円[税込]）		プレイ人数	1人
		CERO	全年齢対象

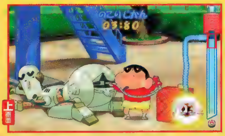
本作の概要　『クレヨンしんちゃん』の映画21作品の魅力がたっぷり詰まったアクションRPG。本作では、各映画の名シーンが"撮エイガ"として再現されている。"映画カントク"を任されたしんのすけは、"撮エイガスポット"で撮エイガにチャレンジすることになるのだ。

映画最新作の"撮エイガ"が4月17日から配信開始！



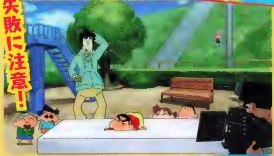
4月19日より公開予定の映画最新作『映画クレヨンしんちゃん ガチンコ！逆襲のロボとーちゃん』の撮エイガが登場！ 追加コンテンツとして、4月17日よりニンテンドーeショップにて配信開始となる。6月16日までは無料でダウンロードできるので、お見逃しなく。





⬆ロボとーちゃんにエネルギーを注入。時間内に溜められたエネルギーを使って、しんのすけを高い高いするのだ。

失敗に注意！



⬆⬅決められた高さまで高い高いできれば撮エイガクリアー。反対に高さが足りないと失敗になってしまうぞ。

撮エイガはほかにもたくさんあるよ

野原家崩壊!? シリマルダシ大進撃！

（『映画クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ ブリブリ 3分ポッキリ大進撃』より）

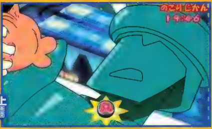
➡大怪獣シリマルダシがカスカベに現れた。自動的に進むシリマルダシがゴールの野原家に着くように、タイルを入れ換えて道を作ろう。



ゴールまで誘導しよう！

おしつけ！ムリヤリキッス！

（『映画クレヨンしんちゃん 超時空！嵐を呼ぶオラの花嫁』より）



⬆コーティングされてしまった"未来のしんのすけ"にキスをして、未来の自分を助ける名シーンを再現。未来の自分にキスするまで、Aボタンを連打しまくるのだ。

ケチラセ！野原家レーシング

（『映画クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ アッパレ！戦国大合戦』より）



⬆廉姫の夢を見て、戦国時代にタイムスリップしたしんのすけ。L・Rボタンで野原家の車を操作して、又兵衛率いる春日軍の前に立ちはだかる敵軍に攻め入れ！

新たなカントクスキルを公開

しんのすけが持つ"伝説のカチンコ"に"カントクグラッチェカード"をセットすることで、冒険に役立つさまざまな能力が使用可能になる"カントクスキル"。ここでは、新たに判明したカントクスキルの一部を紹介していこう。



➡温泉の精を呼び出して水を……い出してくれる"温泉パワー"……



ローラのABCパーティー

3DS

ディースリー・パブリッシャー　3月19日配信予定　381円[税抜]（400円[税込]）

ジャンル	その他	テイスト	学習
通信機能			
プレイ人数	1人	CERO	教育・データベース

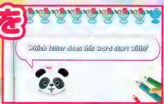
アルファベットを学んじゃおう!

小さな子が楽しみながらアルファベットを学べる学習ソフトが、ニンテンドー3DSで配信決定！　アルファベットや英単語にちなんだミニゲームを収録。すべてのミニゲームをクリアーすると、パンダのローラやその友だちといっしょにパーティーが楽しめるのだ。



楽しみながら学べるミニゲームばかり!

←最初は簡単なアルファベットや英単語の認識から始まる。ステージをクリアーするごとにパーティーの準備が進むのだ。





楽しいパーティーが待っているよ!





ケーキやアイスクリームなどうれしいご褒美がいっぱい

魔壊神トリリオン

プレイステーション ヴィータ Vita

コンパイルハート　2014年発売予定　6800円[税抜]（7140円[税込]）

ジャンル	RPG	テイスト	ファンタジー
通信機能			
プレイ人数	1人	CERO	審査予定

限定版は8800円[税抜]（9240円[税込]）、ダウンロード版は6000円[税抜]（6300円[税込]）、プロデューサー　東風輪敬久、北野誠、ディレクター　山本雅博、キャラクターデザイン　ナナメダケイ、サウンド　佐藤天平



魔王たちを鍛え上げて強大な魔壊神を討て!!

大魔王ゼアボロスを主人公にしたRPGがPS Vitaで登場。魔界に突如現れた"魔壊神"の前に、ゼアボロスの軍勢は無残に敗れた。死を迎えたはずのゼアボロスだったが、謎の少女にツギハギだらけの体で蘇らせてもらうことに。魔王を鍛え、打倒魔壊神を目指せ！



死の淵より蘇り魔界を壊す神に立ち向かうのだ!

←世界を喰らうほどの強大な力を持つ魔壊神。大魔王の後継者である魔王を鍛え上げて、討ち果たせ。

魔法少女大戦 ZANBATSU

プレイステーション ヴィータ Vita

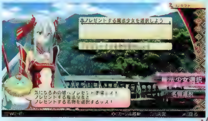
ガラット　3月27日配信予定　基本無料（アイテム課金あり）

ジャンル	アクション	テイスト	ファンタジー
通信機能	オンライン専用		
プレイ人数	1人	CERO	12歳以上対象

本作の概要　魔法少女大戦は、イラスト投稿サイト"pixiv"にて開催された"ご当地魔法少女"をテーマにしたイラストコンテストに端を発するコンテンツ。本作は各地の魔法少女たちの力を借りて、日本を蝕む"マガツヒ"と呼ばれる化け物と戦いをくり広げるアクションゲームなのだ。

魔法少女と日本を救え!!

日本全国の魔法少女が登場する本作。魔法少女の声は、人気声優陣によるフルボイスとなっているぞ。ほぼすべての魔法少女の声を、各ご当地出身の人気声優が担当しているため、リアルな方言満載のセリフも聞きどころだ。続報となる今回は、主人公を始めとした魔法少女たち4キャラクターを紹介。



↑手に入れた名物を魔法少女にプレゼントできるぞ。親密度が上がり、ミッションパートで使用した際のパラメーターがアップするのだ。



逆転裁判123 成歩堂セレクション

3DS

カプコン　4月17日発売予定　3990円[税抜]（4309円[税込]）

ジャンル	アドベンチャー	テイスト	推理
通信機能			
限定版 ¥4990円[税抜]（5389円[税込]）		プレイ人数	1人
		CERO	12歳以上対象

本作の概要

弁護士となり、無実の罪を着せられた依頼人を救うため、事件の真相を暴いていく『逆転裁判』シリーズが、高解像度グラフィックと立体視で楽しめる！ 本作は、弁護士の成歩堂龍一を主人公とした初期3作品と、各作品の英語版を収録したスペシャルなタイトルだ。

個性豊かな人物たちが法廷を彩る！

ひとクセもふたクセもある個性的なキャラクターたちと、練り込まれたシナリオが話題を呼び、カプコンを代表する人気シリーズになった『逆転裁判』。今回は、新規描き下ろしとなるキャラクターイラストとともに、『成歩堂セレクション』に登場する中心人物を紹介する。



➡成歩堂の前に立ちはだかるライバル検事と、法廷でアツいバトル。



➡個性溢れるキャラクターたちの表情やリアクションにも注目だ！

多彩な表情を見せる

成歩堂龍一（なるほどう りゅういち）



本作の主人公。ピンチに陥っても、つねに依頼人の無実を信じる姿勢は師匠である綾里千尋ゆずり。新米弁護士だった『逆転裁判 蘇る逆転』から、3作品を通して彼の成長する姿が描かれる。『3』では学生時代の成歩堂も登場。



『逆転裁判 蘇る逆転』より

➡強気のハッタリで押しきる！ 正義感溢れる新米弁護士だ。

綾里千尋（あやさと ちひろ）

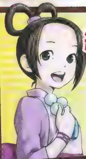


成歩堂に弁護士のイロハを教えた先輩であり、師匠でもある敏腕弁護士だ。さまざまな形で、成歩堂のピンチを何度も救う。

『逆転裁判 蘇る逆転』より



綾里春美（あやさと はるみ）



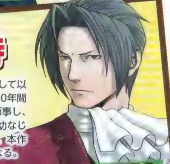
綾里真宵の従妹で『2』から登場。愛称は"はみちゃん"。霊媒能力を持つ綾里家の分家だが、能力は真宵以上だという!?

狩魔冥（かるま めい）

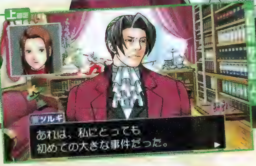


御剣の師匠である狩魔豪の娘。つねにムチを持ち歩いており、気に入らない相手には容赦なく叩きつける。

御剣怜侍（みつるぎ れいじ）



20歳で法廷デビューを果たして以来、負け知らずの天才検事。40年間無敗を誇った検事・狩魔豪に師事し、ノウハウを学んだ。成歩堂の幼なじみであり、ライバルでもある。本作で成歩堂との関係性が明確になる。



➡第5話では検事局にある御剣の執務室が初登場。あのフィギュアはもしや!?

綾里真宵（あやさと まよい）



千尋の妹。ある事件をきっかけに成歩堂の助手になる。純粋で明るい性格と持ち前の霊媒能力で成歩堂を支え、助ける。

『逆転裁判 蘇る逆転』より



⬆不幸に見舞われながらも、前向きな真宵。成歩堂とのコンビネーションもバッチリだ。

ゴドー



名前、国籍など、すべてが謎に包まれた検事。成歩堂を"まるほどう"と呼び、敵意を抱く。ハードボイルドな性格。

矢張政志（やはり まさし）



成歩堂と御剣の幼なじみでシリーズきってのトラブルメーカー。成歩堂の最初の依頼人。

限定版情報

ドラマCDオリジナルの新キャラクターが登場！

限定版に同梱される完全新作ドラマCD"逆転のコンビネーション"。成歩堂龍一と御剣怜侍のW主人公でくり広げられる新たな物語を盛り上げるのは、綾里真宵、綾里千尋、狩魔冥、ゴドー、糸鋸圭介ら、おなじみの逆転メンバーたち。さらに、オリジナルキャラクターの宇鷺ミウ、来恩寺シシオも登場するぞ。どんな結末が待っているのか？





豪華声優陣による熱演に期待！



あらすじ

ある日、御剣がある依頼をするため、宇鷺ミウという名の少女を連れて成歩堂のもとを訪れた。そのことをキッカケに初めてタッグを組むことになったふたりは、依頼人のために奮闘する。そんな彼らの前に極道一家の跡取り息子、来恩寺シシオが現れて……!?

キャスト

成歩堂龍一：近藤孝行
御剣怜侍：竹本英史
綾里真宵：花村怜美
綾里千尋：大原さやか
狩魔 冥：沢城みゆき
ゴドー：小山力也
糸鋸圭介：石井康嗣
宇鷺ミウ：三森すずこ
来恩寺シシオ：中村悠一

ニンテンドー3DSになりグラフィックがより鮮明に！

2001年10月に1作目が発売されて以来、長く愛されている『逆転裁判』シリーズ。ゲームボーイアドバンスからニンテンドーDS、そしてニンテンドー3DSと、ハードの進化とともにグラフィックも高密度で描かれ、鮮明になっている。

法廷パート

➡成歩堂とライバル検事たちとのバトルがくり広げられる法廷パート。本作ではキャラクターだけではなく、背景のディテールも細かく表現されているのがよくわかる。



ゲームボーイアドバンス版



ニンテンドーDS版



ニンテンドー3DS版

探偵パート



ゲームボーイアドバンス版



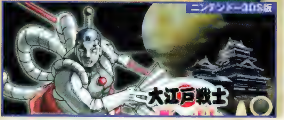
ニンテンドー3DS版

⬅⬆現場検証を行って、証拠品を集めるシーン。1画面だったゲームボーイアドバンスから2画面のニンテンドーDSになり、タッチ操作に対応。ニンテンドー3DSになったことで、より高精細なグラフィックで調査が楽しめる。

イベントシーン



ゲームボーイアドバンス版



ニンテンドー3DS版

⬆➡イベントシーンも美しく進化しているぞ。おなじみのトノサマンや背景の城なども細かくクリアに見えて、臨場感バツグンなのだ。

IA/VT -COLORFUL-（イア ビジュアルトラックス カラフル）

プレイステーション ヴィータ **Vita**

マーベラスAQL　7月31日発売予定　4800円[税抜]（5184円[税込]）

ジャンル	アクション	テイスト	リズム
通信機能			
限定版 ¥9240円[税抜]（9979円[税込]） プロデューサー 高木謙一郎		プレイ人数	1人
		CERO	審査予定

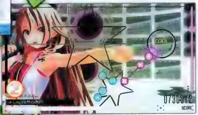
本作の概要
2012年にアーティスト・Liaの声をもとに制作されたボーカロイドキャラクター、IA。発売後わずか半年で総再生数1000万回を超えた新世代の歌姫が、プレイステーション Vitaでリズムアクションゲームとして登場する。人気楽曲や最新楽曲が多数収録されるぞ。

音をキャッチしてリズムと色を解放する新感覚リズムアクションゲームが登場！

“音をキャッチする”という、これまでにないタイプのリズムアクションゲームである本作。プレイヤーはアナログスティックでカーソルを動かし、さまざまな方向から流れてくる音をタイミングよくキャッチしていくのだ。今回は、本作に用意された多彩なモードやゲームの流れ、そして新たに判明した楽曲の数々を紹介するぞ。



1 好きなモードを選択
フリープレイやステップアッププレイなど、まずは遊ぶモードを選択するのだ。



2 プレイする曲を選択
本作には、全60曲以上の楽曲が収録されている。その中から自分が演奏したい楽曲を選ぶのだ。ゲームで初披露となる楽曲もあるので注目だぞ。



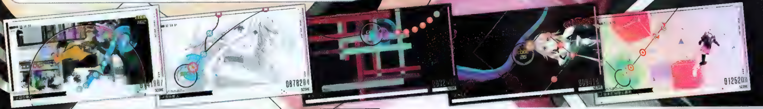
3 プレイ結果を判定
プレイした結果が最後に表示される。結果はランキングに投稿可能だ。

新たに6曲の収録楽曲が判明したぞ！

人気ボカロPによって生み出されたIA関連楽曲が、60曲以上収録されている本作。ゲームの発売後もダウンロードコンテンツとして新曲を続々と配信予定とのことだ。今回は、収録された60曲の中から6曲を初公開する。このほかに、いったいどんな楽曲が収録されるのだろうか……？

曲名	制作者名
如月アテンション	じん（自然の敵P）
アヤノの幸福理論	じん（自然の敵P）
空想フォレスト	じん（自然の敵P）
陽炎≒Variation	やいり
22世紀からのハロー	らいだー
絶境パラノイア	TOTAL OBJECTION

※収録曲は変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。



さまざまなモードを収録！
自分のプレイスタイルで遊ぼう!!

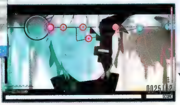
本作には、フリープレイモード、ステップアッププレイモード、オススメ曲モード、マイリストプレイモード、ネットワークの5つのモードが用意されている。モードごとに遊びかたが異なり、自分のプレイスタイルで楽しむことができるのだ。ここでは5つのモードについて紹介。

フリープレイモード

好きな曲を選んで楽しめるモードだ。お気に入りの楽曲を何度も楽しむのもよし、自分が苦手な楽曲の練習をするのもよしと、自由に遊べる。

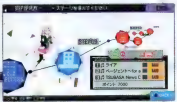
どの楽曲で遊ぶか悩ましい！





ステップアップモード

さまざまな課題にチャレンジして、腕を磨いていくモードだ。難易度はEASY、NORMAL、HARDの3種類。





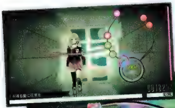
⬅⬆出題された課題をクリアーしていくことで、自分の腕が磨かれる！

すべての課題をクリアーできるか!?

　※画面は開発中のものです。

カラフルウェーブでクライマックスを盛り上げよう!!

音をキャッチすることで色が溜まっていく。色をたくさん集めると、音を解放するための巨大なサークルが出現して"カラフルウェーブ"が発動するのだ！ カラフルウェーブが発動すると色彩豊かなグラフィックとなり、音と色とが解き放たれていく華やかなステージが展開するぞ。

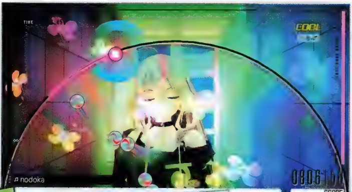


←通常は小さなサークルとなっている。プレイヤーは、このサークルで音をキャッチするのだ。

⬇音をキャッチして色を集めると、サークルが巨大化しカラフルウェーブが発動する。



色を集め続けることでカラフルウェーブ発動！



←ステージをカラフルに染め上げる演出で、プレイヤーのテンションもさらにアガるぞ!!

多彩なステージを楽しめる!!



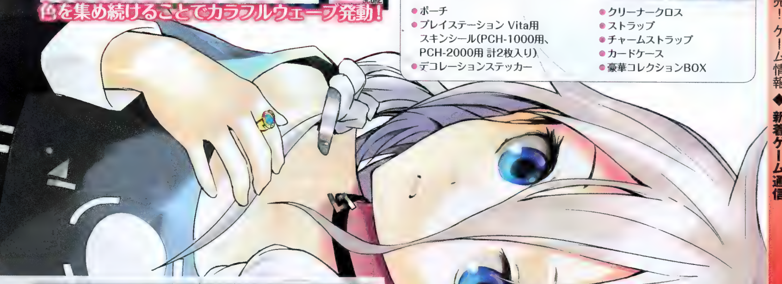


限定版も超注目!



限定版には、プレイステーション Vitaをカラフルに染め上げることができる豪華8大アイテムが収録される。IAファンなら、絶対に手に入れたいアイテムとなっているぞ。

- ポーチ
- プレイステーション Vita用スキンシール(PCH-1000用、PCH-2000用 計2枚入り)
- デコレーションステッカー
- クリーナークロス
- ストラップ
- チャームストラップ
- カードケース
- 豪華コレクションBOX

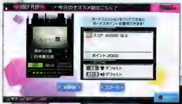


マイリストプレイモード

自分の好きな楽曲を3曲設定して、連続で遊ぶことができる。スムーズな展開でライブ感のあるプレイが楽しめるモードとなっているのだ。

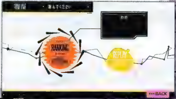
オススメ曲プレイモード

アンロックされていない楽曲がプレイ可能なモードだ。1日1曲、ランダムで遊べるため、プレイしたかった曲が突然現れるかも!?



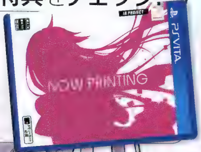
ネットワーク

ランキングを閲覧したり、自分のプレイを投稿したりできるモード。神プレイをみんなで観よう!!



豪華な先着購入特典をチェック!

本作の先着購入特典は "特製着せ替えジャケット"と、公式コンピレーションアルバム『IA/03』収録予定の最新曲5曲をプレイできるプロダクトコードだ。最新曲がすぐにプレイできるのでファンは要チェック。手に入れたい人は店頭で特典の有無を必ず確認のうえ、早めに予約しよう。



デカ盛り 閃乱カグラ

プレイステーション ヴィータ Vita

マーベラスAQL	配信日、価格は備考欄参照
ジャンル	アクション
テイスト	料理・音楽
通信機能	ダウンロードコンテンツ対応、その他ネットワーク(ランキング)対応
プレイ人数	1人
CERO	17歳以上対象

ダウンロード販売。本体パックA(半蔵・紅蓮)は3月20日配信予定、2315円[税抜](2430円[税込])、本体パックB(月閃・蛇女)は4月24日配信予定、2315円[税抜](2500円[税込])、本体パックA+Bは3月20日配信予定、3889円[税抜](4083円[税込])(4月24日以降は4167円[税抜](4500円[税込]))。企画・原作・爆乳プロデューサー 高木謙一郎、キャラクターデザイン 八重樫南、脚本 北島行徳、開発 メテオライズ

本作の概要

人気のアクションゲーム『閃乱カグラ』シリーズに、初のスピンオフ作品が登場！ プレイステーション Vitaで配信される本作は、総勢22名の少女が入り乱れる"爆乳ハイパークッキングバトル"。シリーズおなじみの少女たちが、リズムアクションゲームで戦うのだ。

衝撃のデザート女体盛り！

料理する側、料理される側。熾烈なクッキングバトルの果てに起こる現象"女体盛り"。なぜ少女たちは、女体盛りになってしまうのか？ それは、デカ盛り料理が審査委員長である半蔵の想像を超えたときにだけ起こる、感動の産物である。今回は、この女体盛りにいたる流れを詳しく紹介。めくるめくデカ盛りの極致を堪能しよう。

死塾月閃女学館



雪泉(ゆみ)

声:原 由実(はら ゆみ)

死塾月閃女学館の3年生でリーダー。祖父の理想を継ぎ、悪のない世界を実現するために奔走する。

叢(むらくも)

声:金元寿子(かねもとひさこ)

お面を付けているときと付けていないときで極端に性格が変わる。かなりのマンガ好きでオタク。

夜桜(よざくら)

声:石原夏織(いしはらかおり)

大家族の長女で、家族の中では肝っ玉お母さん的存在。デカ盛り料理の腕には自信がある様子だ。

四季(しき)

声:山本彩乃(やまもとあやの)

見た目や言葉遣いはギャルだが、意外とマジメで古風な一面も。叢と仲がよく、トマト料理が得意。

美野里(みのり)

声:五十嵐裕美(いがらしひろみ)

見た目、性格ともに幼いが、高校生。まごうことなきJK。料理が好きなため、美食大会に出場する。

1 九字を溜めろ！



クッキングバトル中にミスなくコンボをつなげていくと、画面左下の"九字(くじ)"がどんどん溜まっていく。これをMAXまで溜めると、各キャラクターの秘伝忍法が発動してスコアがアップするぞ。

2 ハートパワーをMAXにせよ！



盛り具合(連鎖)と味(タイミング)をテンポよくクッキングすると、ハートパワーが満たされるぞ。MAXになると、リズムラインにハートパワーが流れてくるのだ！



⬆リズムラインに流れてきたハートパワーをタイミングよく押すことで、新たな展開に……！

ハートパワーが流れてくる！

更衣室で充実のコスチュームを堪能！





⬅⬇いろいろな衣装に着替えられる更衣室。衣装は今後も配信されていく予定だ。

多彩な衣装を楽しんじゃおう！

ステージをクリアーするごとに増えていくコスチュームは、更衣室で着替えられる。『閃乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女達の証明-』のダウンロードコンテンツ衣装も、すべて着用可能なのだ！

ダウンロードコンテンツで登場!!

凛(りん)

声:三森すずこ(みもり)

秘立蛇女子学園の教師。セクシーで大人の魅力に溢れている。少しだけ上りすぎた大人の階段を下るために、大会に参加する。

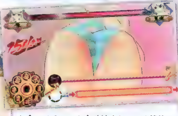
これから発売！ ゲーム情報◆新着ゲーム通信

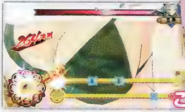
Vita

3 シャッターチャンス発動！

リズムラインに流れてきたハートパワーをタイミングよく押すことができると"シャッターチャンス"が発動。女の子たちのセクシーなポーズを堪能できるうえ、女体盛りも確定するのだ。







⬅⬆コスチューム全破壊をしている状態で初めてシャッターチャンスが発動するぞ。

これで女体盛りが確定！

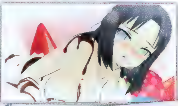
4 半蔵演出を堪能



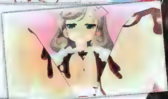
3回の試食に勝利してハートパワーをMAXにすると、半蔵の想像を超えるデカ盛り料理が完成する。半蔵のデカ過ぎるリアクションの後には、お楽しみが待っているぞ！

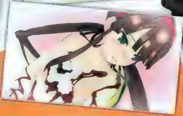
ついにめくるめく女体盛りワールドへ！











⬆➡過激すぎるデザートに、直立不動、一同総立ち間違いなし。刮目！

秘立蛇女子学園





雅緋（みやび）

声：平田宏美（ひらたひろみ）

選抜メンバーの筆頭で、ファンがいるほどのイケメン女子代表。本人は女らしくなりたい様子だ。



紫（むらさき）

声：矢作紗友里（やはぎさゆり）

忌夢の妹。蛇女始まって以来、初めての引きこもり忍学生。出前がすべて休業のため大会に参加。



忌夢

声：斎藤千和（さいとうちわ）

引きこもりの妹、そのままでいいのに女子力を高めようとする雅緋と、心配ごとが絶えない3年生。



両備

声：日笠陽子（ひかさようこ）

両奈の双子の妹。胸にコンプレックスを抱いている。大会で優勝して叶えたい願いごとはひとつ！



両奈（りょうな）

声：MAKO

いじめられたり、怒られたりするのが大好きなドM娘。自身が"天ぷら"になるために大会に出場。もはや意味不明である。



ダウンロードコンテンツで登場!!

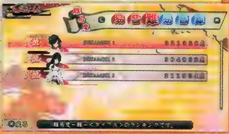
大道寺先輩

声：浅川悠（あさかわゆう）

半蔵学院の伝説の先輩。彼女にとって料理とは狩り。龍というケタ外れの力を持った獣を探し、デカ盛り美食大会へと参加する。

ネットランキングで全国の猛者と対決！

本作のアーケードモードは、ネットランキングに対応しているぞ。ランキング上位を目指してバトルの腕を磨こう。ランキングには衣装も反映されるので、キャラクターのおめかしも忘れずに！



プロ野球スピリッツ2014

プレイステーション ヴィータ Vita / PSP / プレイステーション3 PS3

KONAMI	3月20日発売予定　価格は備考欄参照		
ジャンル	アクション・シミュレーション	テイスト	野球・育成
通信機能	マルチプレイ対応、ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1～2人
		CERO	全年齢対象

PS Vita版は6650円[税抜](6982円[税込])、ダウンロード版は6150円[税抜](6457円[税込])、PSP版は3790円[税抜](3979円[税込])、ダウンロード版は3290円[税抜](3454円[税込])、プレイステーション3版は7600円[税抜](7980円[税込])、ダウンロード版は7100円[税抜](7455円[税込])

本作の概要　野球中継さながらの試合が楽しめる『プロ野球スピリッツ』シリーズの最新作。期待のルーキーや大物選手の移籍、メジャーリーグからの新戦力などを反映した、2014年の開幕予想選手データを収録。さらに、投打の駆け引きを奥深くする新システムも導入されている。

いよいよ開幕！ 2014年のプロ野球を丸ごと体験！





↑さらに磨きのかかった迫力のグラフィックとサウンドで、球場の熱気を再現！ 移籍選手や昨年大活躍した選手もバッチリ反映しているぞ。

2014年開幕時予想データでプロ野球の熱戦を楽しもう！

ついに開幕間近となったプロ野球のペナントレース。2014年開幕時予想データを収録した本作なら、その熱戦がイチ早く楽しめるのだ。毎年進化を遂げる『プロスピ』シリーズだが、シリーズ10周年を迎える本作では注目の新機能を多数搭載！ それらを紹介するとともに、本作を手がける松井プロデューサーと山口ディレクターにインタビューを敢行。新要素のポイントを語ってもらった。

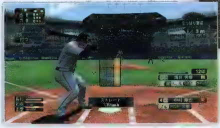
新要素1 投打の駆け引きを徹底再現！ 新・打撃システム

プレイに直結する大きな刷新点が"新・打撃システム"の搭載だ。これは、従来の打撃システムに、"コース予測"の要素が加わったもの。投球に際して、インコースなのか、アウトコースなのかを打者が事前に予測。読み通りの投球が来ると、打力が大幅にアップする。つまり、打者が読みに勝つと、そのぶん打ちやすくなって打者側が有利になるのだ。現実の試合でくり広げられる"駆け引き"を再現したこの新・打撃システムで、投打の緊張感はさらに増すこと間違いなし！ なお、コース予測をするかどうかは1球ごとに選択が可能。コース予測をせずに、従来通りの打撃システムでバッティングを行うこともできるぞ。

バッテリーの配球を読んで一発長打を狙え！

➡見事にコース予測に成功すると、投手の放つ球が甘くなって長打が打ちやすくなるほか、打者のフォームも力の乗ったスイングに変化するのだ。





↑PS Vita版とプレイステーション3版は右スティックで、PSP版はRボタンとアナログスティックで操作して予測。

▶▶▶ 予測の結果でモーションが変化

コース予測の結果は、打撃フォームでも表現される。アウトコースを予測していたのに、インコースギリギリの投球だったときには大きくのけぞるなど、現実味溢れるモーションに！

『プロ野球スピリッツ2014』開発者インタビュー



コナミデジタルエンタテインメント ベースボールコンテンツプロダクション ディレクター 山口剛(やまぐちつよし)氏

コナミデジタルエンタテインメント ベースボールコンテンツプロダクション プロデューサー 松井徹哉(まついてつや)氏

シリーズ第1作から共通するテーマはゲームで触れるリアルなプロ野球"体験"

――『プロ野球スピリッツ』(以下、『プロスピ』)シリーズ10周年を振り返ってみて、いかがですか？

松井徹哉氏(以下、**松井**)　本シリーズでは最初期から"僕たちの大好きなプロ野球をプレイする"という明確なコンセプトを立てていました。いかにそこに近づけるかに取り組んだ10年間だったと思います。

山口剛氏(以下、**山口**)　『プロスピ』というと、まずは実物さながらのビジュアルが挙げられますが、この10年はゲームで"リアルな野球体験"をどう表現するかという点にも注力していました。今年は現役のプロ選手に本作を体験していただく機会を設けられましたが、実際のプレイに近いというコメントを頂戴しました。プロ野球選手も認めてくださったことで、我々も手応えを感じています。

節目の年で大きく進化を遂げた！ 注目の3つの新規要素とは？

――本作では新たな仕様も多く搭載されていますね。

山口　最大の改革が"新・打撃システム"です。これまでは投球の緩急、つまり"前後の次元"で投打の駆け引きを再現していましたが、本作では緩急と、コースによる"左右の次元"も取り入れました。

――どういったメリットがあるのでしょうか？

山口　投手でプレイしていると、打たれるのは配球が読まれたからなのか、まぐれなのかがわからないことがありますよね。システムを用いてその理由を明確にすれば、さらに投打の駆け引きがおもしろくなるし、投打両方の立場で納得感も生まれるんです。

――"LIVEプロスピ"も注目の新機能のひとつです

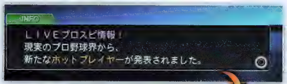
新要素2 オンラインで現実の戦況とリンク! "LIVEプロスピ"

"LIVEプロスピ"はPS Vita版とプレイステーション3版に対応した、各モードの遊びを拡張するオンライン機能だ。従来の遊びかたに加え、実際のプロ野球の結果にちなんだイベントがゲーム中に登場。現実のペナントレースの出来事が翌日にはゲームの中に反映されるのだ。また、オンライン上のプレイヤーどうしで楽しむイベントやキャンペーンも用意されている。毎日変化する現実世界とオンラインを介して連動することで、遊びの幅が大きく広がるぞ。なお、ハードがオンライン状態であれば自動的に接続される。

現実の記録に応じて選手の能力がアップ

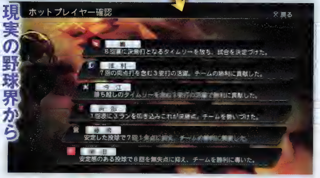


⬅現実で記録を達成した選手がいると、ゲームでその選手の能力を上げるアイテムが登場する。



⬅活躍した選手が、"ホットプレイヤー"として毎日選出。ホットプレイヤーに関連したイベントも登場するのだ。

現実の野球界からホットプレイヤーが毎日選出される!!



現実での注目選手が対戦相手として登場



➡選手を育成するスピリッツモードでは、"ホットプレイヤー"に選出された選手との対決も!

新要素3 本拠地の街作り要素が追加! マネジメントモード

新生球団のGM(ゼネラルマネージャー)となって球団経営を楽しむ"マネジメントモード"が、大幅にパワーアップ。球団本拠地の周辺に経営施設の建設が可能になり、街作りの要素が新たに加わった。施設を増やしてレベルを上げれば、そのぶん収支が増えて優秀な選手との契約が行いやすくなるのだ。また、プレイヤーの片腕となる美人秘書は、前作の5人から8人に増えている。個性豊かな彼女たちの能力をフルに発揮させ、日本一の球団を築き上げよう!

有能な秘書とともに自分の球団を発展させよう





球場周辺の街作りも重要な仕事だ



➡周辺施設は球団の重要な収入源になる。街を大きく発展させよう。

ね。導入の狙いを教えてください。

山口 現実のプロ野球と連動したオンラインの遊びは、これまでも模索していました。前作では、その一環として、実際のペナントレースの勝敗を予測する"プロ野球リンク"を搭載しましたが、これが好評をいただいたこと、そしてシリーズ10周年の節目であることから本格的な導入を決めました。

――現実のプロ野球との連動が新しいですね。

松井 プロ野球ファンのライフスタイルの中に、プロスピを取り入れたいという目標がありました。具体的には、前日の試合で大活躍して朝刊に大きく載った選手と、その日に本作で対決を楽しむといった、野球ファンの日常生活と密着した遊びかたですね。友だちと前日の野球の会話で盛り上がることと同様に、ゲームでも楽しんでほしいですね。

――ゲームの中に現実の出来事が反映されるのは、かつてない体験ですね。期待が膨らみます。

松井 どんなドラマが現実で生まれるのか、いまから楽しみですよ。野球ファンが夢中になる大記録やプレイを"LIVEプロスピ"は絶対に逃しません!

山口 "ホットプレイヤー"は前日の活躍のままプレイヤーの前に現れますから、ぜひご期待ください。

――いまから楽しみです! つぎに、マネジメントモードの進化ポイントを教えていただけますか?

山口 前作では、最終的に勝てるチームを育成するということに主眼が置かれていましたが、今回は企業としての球団経営要素を高めています。

――発展的に球団経営で扱う対象が増えている?

山口 はい。資産の運営だけならテキストの表示だけでも成立するのですが、球団の発展状況などはプレイヤーの想像力が求められてしまいます。そこで今回は、本拠地を中心とした街の地図を軸に、球団の発展状況をビジュアル化しました。

――タウンマップの画面を見て、「本当に『プロスピ』なの?」と驚きました(笑)。

松井 街作り要素はファンのニーズに応えたものなんです。現実の経営者さながらの体験をしてみたいという要望は多いんですよ。球団が手がけるビジネスが順調に潤えば、結果的に思い通りの戦力が揃えられるので、より本当の経営者気分になれます。

――最後に、ファンへのメッセージをお願いします。

松井 我々が目指しているのは、だれもが楽しめるプロ野球。今回の"LIVEプロスピ"では、その一端に到達できたかなと思っています。スポーツニュースを見る感覚で、幅広い方に体験してほしいですね。

山口 プロ野球の熱いドラマを"LIVEプロスピ"でお伝えできることでしょう。リアルとゲームの野球で、いっしょに盛り上がれたらいいですね。

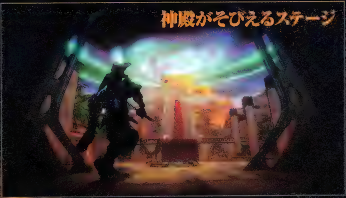
はみ出し情報 "プロ野球スピリッツ2014×BBHキャンペーン"が開催中! アーケードカードゲーム『BBH2013』をプレイすると、『プロスピ2014』で使えるアイテムがもらえるのだ。詳しくは公式サイトをチェック! URL http://p.eagate.573.jp/game/bbh/pop/p/

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

PS3 / XB360	
コーエーテクモゲームス　3月27日発売予定　各7800円[税抜]（各8190円[税込]）	
ジャンル アクション・アドベンチャー	テイスト バイオレンス
通信機能	プレイ人数 1人 / CERO 審査予定

本作の概要　Team NINJAと稲船敬二氏が率いるcomceptが共同開発する"ゾンビ×ニンジャ"アクションゲーム。型破りな忍者の主人公、ヤイバがゾンビと戦いながら宿敵であるリュウ・ハヤブサを追う物語が展開していく完全新作だ。独特な映像と、迫力のバトルに要注目だぞ！

主人公の"サイボーグニンジャ"、ヤイバが、宿敵のリュウ・ハヤブサを追う物語が描かれる本作。今回はストーリー終盤の画面写真を入手したぞ！　謎の遺跡に足を踏み入れたヤイバ。彼に襲いかかるのは、これまでにボスクラスの敵として登場したキャラクターたちだ。この極限状態のステージで、最後にヤイバを待っているものとは!?



神殿がそびえるステージ



ゾンビの数も半端ねえ!!



←巨大なメカなど、ヤイバを襲った強敵たちが、まとめて登場するステージだぞ。

謎の遺跡でヤイバの前に

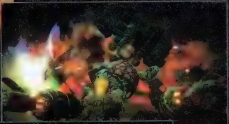


謎の巨像

宇宙空間を背景に、ふわふわと浮かぶ巨像。終盤のステージで、ヤイバの行く手を阻むこの巨像の正体とは……？

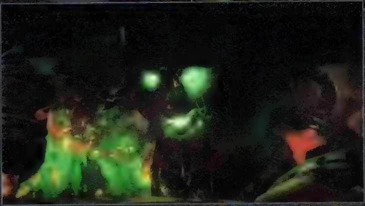


神殿内部で異変が発生！発光とともに神殿が崩れる!!



↑→神殿内部へと侵入したヤイバ。すると何かのシステムが起動したのか、怪しい発光が放たれ、神殿が崩れ去っていく。そして現れたのは……。

禍々しい出で立ちの巨像！



←緑色に怪しく光る巨像の瞳。この巨像は、いったい何を動力にして動いているのだろうか……↓

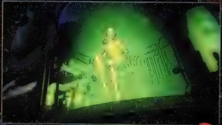
動き始めた巨像の瞳が侵入者・ヤイバの姿を捉える！





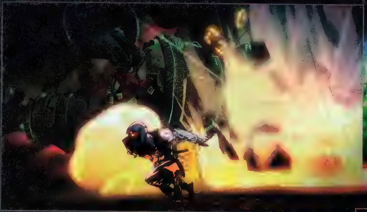
何かの装置だろうか……!?

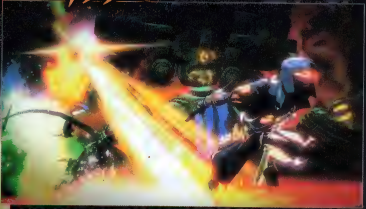
⬆➡巨大ベビーがヤイバに渾身の一撃を見舞う！ この極悪なエリアを抜けると、神殿の内部へと侵入することができる。



水槽の中には謎のミイラが!!

立ちはだかる脅威の数々!!





⬅⬆巨大な腕を振り下ろし、侵入者を押し潰そうとする巨像。体の一部を上空に飛ばし、光線を放つなど、何でもアリのやりたい放題なバトルが展開していく。倒す方法はあるのか!?

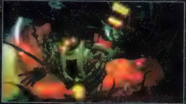
巨像を攻略するカギは属性攻撃にアリ!?

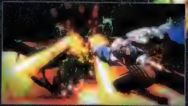
巨像は攻撃方法が多彩であるがゆえ、弱点となり得る要素も持ち合わせている。それが"属性"だ。巨像の電気攻撃に毒液を掛け合わせれば結晶化を起こして動きを止められるなど、効果的な属性攻撃を行うことで巨像を翻弄できるぞ。

巨像による猫だまし!?

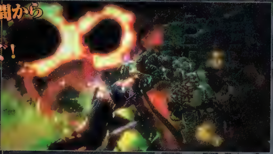
➡さまざまな攻撃方法をくり出す巨像に、ヤイバも苦労させられそうだ。

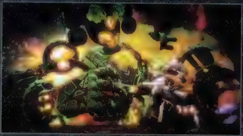


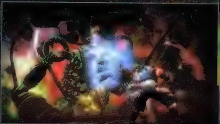




宇宙空間から隕石が降り注ぐ！







⬅⬆左腕に電流が集まり、青白い光線を放つ。そして宇宙空間から巨大な隕石を落とすなど、巨像の攻撃は止むことがない。恐ろしい攻撃をかいくぐり、効果的な一撃を見舞うことができるか……!?

期待の新作TOP30は20ページ

ファミ通チョイス

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA F 2nd

“歌うようにボタンを押す”、“奏でるようにスクラッチ（フリップ）する”がコンセプトのリズムゲームシリーズ最新作、『初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd』。プレイステーション Vita(以下、PS Vita)、プレイステーション3(以下、PS3)という、ふたつのプラットフォームでまもなく発売される本作の最新情報が到着。今回は、新たに収録が判明した楽曲『炉心融解』と『Knife』を紹介。キャラクターの衣装や表情はもちろん、作り込まれた背景・演出にも注目だ。

プレイステーション ヴィータ Vita / PS3	セガ	3月27日発売予定　各7000円[税抜]（各7350円[税込]）		
ジャンル	リズムゲーム	テイスト	音楽	
通信機能			プレイ人数	1人
			CERO	15歳以上対象
ダウンロード版は各6286円[税抜]（各6600円[税込]）				

電子の歌姫の“これまで”と“これから”をギュギュッと詰め込んだシリーズ最新作、あと2週間で発売になりますよー！

期待の新作TOP30 今週の順位（プレイステーションVita版） 25位

期待の新作TOP30 今週の順位（プレイステーション3版） 33位

本作の概要はここでCHECK!

響き渡る歌声と剣の音

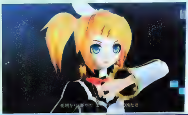
収録曲

炉心融解

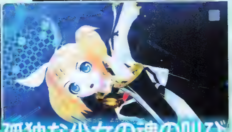
アーティスト：iroha(sasaki)/kuma(alfred)

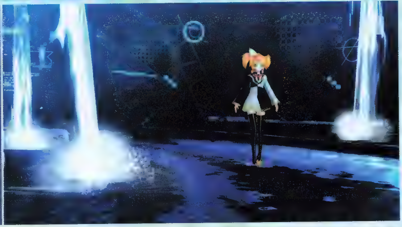
ボーカル：鏡音リン

動画投稿サイトにおける鏡音リンの楽曲の中で、ダントツの再生数を誇る人気曲が登場。『初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- 2nd』（2010年発売）で好評を博した映像を、最新のクオリティーでリメイクしての収録となる。苦しく切ない自己否定に満ちた歌詞と、リンの絞り出すような高音ボイスが胸を打つ楽曲だ。









神秘的な空間に佇む、孤独な少女の魂の叫び

流れ落ちる水や、水に反射する光の表現が強化されたステージ。静謐さが増し、その分、歌い踊るリンの存在もより際立つものになった。



モジュール

リアクター

デザイン：なぎみそ

なぎみそ氏がデザインした、リンのツインテール衣装をリメイク。プリーツスカートの質感などがグッとアップしている。

※画面はプレイステーション3版の開発中のものです。

青い光に包まれた夜

リメイクされた7種の衣装を公開

プレイステーション・ポータブルで発売されたシリーズ作に登場したモジュール(コスチューム)の一部は、リメイクされて本作にも登場する。今回公開されたのは、下記の7つの衣装だ。どんな楽曲に似合うか、考えるだけでもワクワクする!

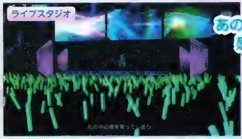


ARライブ/ライブスタジオの全収録曲が明らかに

PS Vita版で楽しめる"ARライブ"と、PS3版で楽しめる"ライブスタジオ"は、どちらもミクたちのライブパフォーマンスを観られるモード。このモードに収録されている楽曲のラインアップが明らかに! いずれの曲も、衣装を変えて観賞することが可能だ。

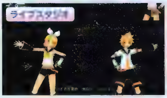
ARライブ/ライブスタジオ収録曲

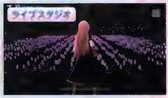
glow	(アーティスト:keeno)
スキキライ	(アーティスト:HoneyWorks)
erase or zero	(アーティスト:クリスタルP)
Hello, Worker	(アーティスト:KEI)
ピアノ×フォルテ×スキャンダル	(アーティスト:OSTER project)
Sweet Devil	(アーティスト:八王子P)
キャットフード	(アーティスト:doriko)
東京テディベア	(アーティスト:Neru)



あの夏のライブの感動を、再び!

⬅ミクたちのパフォーマンスやステージの演出は、昨年8月に行われたライブ"初音ミク「マジカルミライ2013」"をもとにしている。





収録曲

Knife

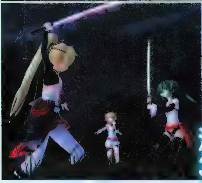
アーティスト:れるりり

ボーカル:初音ミク、鏡音リン、鏡音レン

れるりり氏のファンクな和風曲がシリーズ初登場。リズムゲームPVで描かれるのは、架空の都市"EDO"が舞台の剣劇。恋人を捜し求める少女、その少女を助ける謎多き"SINOBI"、美しい妖刀に魅入られた少年――運命に翻弄され、惑う3人の行く先は?



「たとえ月の向こうまでだって、あなたを追いかける」と決意した少女。追い続けた恋人とついに再会するも、彼は変わり果ててしまっていた……。





流れる雲と月の下で3人の刃が交わる



モジュール

月光アゲハ(左)、ヒマワリ(中央)、アヤサキ(右)

デザイン:エビナ

オリジナルPVのイラストを描いたエビナ氏がデザインしたミク、リン、レンのモジュール。その名前は、3人がそれぞれ持つ刀"月光・アゲハ"、"簸回り"、"あやさき"に由来している。

読者が選ぶ 期待の新作 TOP30 追跡調査

ランクイン間近のタイトルは？

隊員T　今週の期待の新作TOP30の順位変動は……。

隊長　待て待て待てーい！

隊員T　あれ、どうしたんですか？

隊長　何の説明もなく、いきなり始めるのはどうなの？

隊員T　仕事熱心でいいかな、と。

隊長　なるほど。そういう見かたもあるかもしれないね。でも、ダメだ！

隊員T　ダメだった！

隊長　じゃあ、さっそくだけど今週の期待の新作TOP30の順位変動を……。

隊員T　もういいの!?

隊長　いいよ。

隊員T　では変動をお伝えします。27位にバンダイナムコゲームスのプレイステーションVita用ソフト『ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-』、29位にセガのニンテンドー3DS用ソフト『ヒーローバンク』、30位にバンダイナムコゲームスのプレイステーション3用ソフト『機動戦士ガンダム サイドストーリーズ』が初登場でランクインしました。今週は以上になります！

期待の新作31～40位

31位	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ	KONAMI	プレイステーション3	3月20日発売予定	2839円(2980円)
32位	マリオパーティ アイランドツアー	任天堂	ニンテンドー3DS	3月20日発売予定	4571円(4800円)
33位	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd	セガ	プレイステーション3	3月27日発売予定	7000円(7350円)
34位	英雄伝説 閃の軌跡II(センノキセキII)	日本ファルコム	プレイステーションVita	2014年秋発売予定	価格未定
35位	メタルギア ソリッド V ファントムペイン	KONAMI	プレイステーション3	発売日未定	価格未定
36位	俺の屍を越えてゆけ2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア	プレイステーションVita	2014年夏発売予定	価格未定
37位	仁王	コーエーテクモゲームス	プレイステーション3	発売日未定	価格未定
38位	Jスターズ ビクトリーバーサス	バンダイナムコゲームス	プレイステーション3	3月19日発売予定	7600円(7980円)
39位	プロ野球スピリッツ2014	KONAMI	プレイステーション3	3月20日発売予定	7600円(7980円)
40位	アイドルマスター ワンフォーオール	バンダイナムコゲームス	プレイステーション3	5月15日発売予定	7600円(8208円)

※価格は税抜価格、( )内は税込価格です。

17位 NEWラブプラス+

隊員T　はー、今日は疲れたなあ。何かで癒されたい気分……。

広報Y　呼びましたか？

隊員T　こ、広報Yさん！　僕のことを癒してくれるんですか？

広報Y　もちろんです！

隊員T　で、では……。

広報Y　いや、なんで抱きつこうとしてるのか意味がわからないです。半径3メートル以内に入らないでください。

隊員T　ですよねー。

広報Y　そんなことより、癒しがほしいんですよね？

隊員T　そうなんです……。

広報Y　こんなこともあろうかと、持ってきました！　癒し!!

隊員T　ホントですか!?

広報Y　3月27日発売のニンテンドー3DS用ソフト『NEWラブプラス+』の未公開ドッキリイベントイラストです。どうです？　この愛花ちゃん。かわいいでしょ？　癒されるでしょ？　お持ち帰りしちゃいたいでしょ？

隊員T　お、おう……。

カノジョとの甘いひとときを楽しもう







旅行先で待つドッキリイベント!?

人気恋愛コミュニケーションゲームシリーズの最新作として、ニンテンドー3DSで発売される『NEWラブプラス+』。今回は、旅行中に発生する"ドッキリイベント"の中から、高嶺愛花のイラストを公開するぞ！　カレシとカノジョ、ふたりのあいだで、いったいどんな恋模様が描かれていくのだろうか？　非常に気になる1枚となっているので、愛花のカレシは要チェック!!



2画面ブチ抜きで楽しめるラブプラスモード！



⬆カノジョとのコミュニケーションが楽しめるラブプラスモード。ニンテンドー3DS LLなら、迫力倍増！



浴衣姿で現れたカノジョにドキドキ！

※画面は開発中のものです。
※本ソフトは3D表示に対応していません。

豊泉三兄弟（次男）と
ワタナベリィ渡辺の

はいぱあ新着情報



もう髪が伸びてきた気がします

豊泉　今週は、アークシステムワークスから2014年春配信予定のニンテンドー3DS用ソフト『**タイムアベンジャー**』の画面写真が届きました。
渡辺　なんだか、かっこいいタイトルですね。どんなゲームなんですか？
豊泉　時を操る能力を持った主人公を操作する、アクションゲームです。
渡辺　時を操る!?
豊泉　はい。資料によると、時を操って死を回避したり、時間を巻き戻したり、瞬間移動したりできるみたい。
渡辺　すごい！　そんなことができたら、やられそうにないけど……。
豊泉　どうなんですかね。そこはおもしろくなるように調整されていると思いますよ。ちなみに、時を操れる複数のアクションのほかに、主人公を強化していく楽しみもあるようですよ。
渡辺　主人公が成長するんですね。
豊泉　敵を倒すと入手できるポイントを使って新たなコンボパーツを習得したり、ステータスをアップグレードできるそうです。アイテムによる能力の強化も行えるみたい。
渡辺　成長すると、コンボのバリエーションが増えていくわけですね。でも、なんだか私には難しそう。
豊泉　えーっと、操作はシンプルらしいので、アクションが苦手な渡辺さんでも十分楽しめるはずですよ。
渡辺　それはうれしいですね！
豊泉　それでは、気になる画面写真は右の囲みをご覧ください！

タイムアベンジャー

時を操る能力を持った主人公が活躍する、横スクロールアクションゲーム。死を回避する"タイムリバース"、時間を巻き戻す"タイムトラベル"などを駆使して、全ステージをクリアーせよ！



上画面

来月発売の注目タイトル

PICK UP TITLE

翌月発売される注目タイトルを紹介するコーナー！
毎週、多彩なジャンルのタイトルをお届けしていきます!!

ぐるぐるたまごっち!

3DS			
バンダイナムコゲームス	4月24日発売予定	4740円[税抜]（5119円[税込]）	
ジャンル	バラエティー	テイスト	キッズ
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	全年齢対象

たまごっちと楽しく世界旅行!

人気キャラクター"たまごっち"と世界旅行に出かけよう！　おもなゲームの流れは、人気作品『おみせっち』シリーズを踏襲したもの。世界のあちこちで、たまごっちたちとコミュニケーションを取ったり、その国・地域にちなんだ個性豊かなミニゲームが楽しめるぞ。

多彩なミニゲームで遊ぼう!



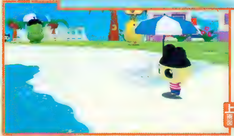


➡インドではカレーを作るミニゲームが遊べる。上手に作ることができるかな？

憧れの国・地域を歩き回ろう!


上画面

➡アメリカ、エジプト、ハワイなど、10の国と地域が登場。世界旅行ができちゃうよ！


上画面

このパッケージが目印!



民族衣装をゲットして着替えましょ!

[illegible]したり、クエストをクリアーすると民族衣装が手に入る。民族衣装は、プレイヤーの分身となる"マイキャラクター"に、自由に着せることができるのだ。


上画面

世界の国々に関する知識が身につきます

[illegible]

まめっち



上画面

週刊ファミ通1300号記念連載

新世代のゲーム史を紡ぐ者たち Vol.23

『ファイナルファンタジー』（以下、『FF』）シリーズでデザイナーとして活躍し、『キングダム ハーツ』（以下、『KH』）シリーズでは、ディレクターとして頭角を現した野村哲也氏。その絵の原点、ゲームクリエイターとしての転機、そして新たな挑戦をし続けている現在を、ありのままに語っていただく。また、今回の取材をきっかけに、これまで公開されていない、野村氏の手による『FFVII』の企画書が発見された。インタビューの内容とは直接関与しないが、これらの資料から、同氏に転機をもたらした“企画書へのこだわり”を感じ取ってほしい。

ゲームの原体験がゲーム制作の原体験

――野村さんは、ディレクターやクリエイティブプロデューサーなど、作品によってさまざまな役割をこなしていますよね。その中でも印象が強いのは、やはりキャラクターデザイナーとしての活躍だと思います。絵は、小さいときから描いていたのですか？

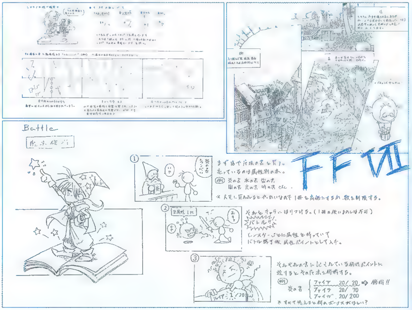
野村哲也氏（以下、**野村**）　いちばん古い絵で残っているのは、3歳の誕生日に、紙箱のフタの裏に描いたライオンの絵です。保育園から帰ると、よく家で絵を描いていましたね。そのころから、描くことが好きでした。

――家で過ごすことのほうが多い少年だった？

野村　いえ、田んぼで野球をしたり、野原で秘密基地を作ったり、川や海で泳いだり釣りをしたりと、その年ごろの少年がやるべきひと通りのことはしていました（笑）。

――正しい少年時代は通過していると（笑）。では、“ゲームの原体験”、ゲームに最初に触れたときのことを教えてください。

野村　**思い出されるのは、テレビゲームではなく、ボードゲーム……すごろくです。**すごろくは、サイコロを振って、スタートからゴールへ向かうというわかりやすい遊びですよね。でも、自分の父親が作ってくれたものは、ゴールまで





週刊ファミ通1300号を記念してスタートした当連載企画が、今回でついに完結。終幕（フィナーレ）を飾るのは、スクウェア・エニックスの野村哲也氏だ。

「代わりのものがあるのなら自分が作る意味はないと思う」

野村哲也氏　スクウェア・エニックス

ファイナルファンタジーV



↑1992年発売。バッツと仲間たちが、クリスタルを守るために旅立つ。

キングダム ハーツ



↑2002年発売。ディズニーのワールドが舞台の、アクションRPG。

の道のりにいくつかの関門があって、それぞれの関門を越えるまでに独自のルールが加わっていたんです。**小学生時代、それがすごくおもしろくて、自分で作って友だちと遊んでいた**のを覚えています。

——ゲームの原体験であり、"自分で作ったもので、誰かに喜んでもらう"という、いまもされていることの原点でもありますね。

野村　当時はそういった意識はないですけれど、ゲームを作ったのは、確かにあれが初めてだったと思います。父親の影響という意味では、絵に興味を持ったのもそうです。趣味にしていたわけではないのですが、ちょっとした絵を描いてくれたり、図画工作を手伝ってくれたりといった面があって。中学生のときに、「これからはコンピューターの時代だから」と、PCを買ってくれたのも父でした。

——先見の明があったのですね。野村さんの中学生当時というと、PCが世の中に普及し始めたころだったのでは？

野村　そうです、黎明期で。本を参考にして、BASIC(プログラミング言語のひとつ)でゲームを作ったりしていました。あとは、カラーテレビゲーム15の『テニス』や『ピンポン』、PCで遊んだ『スターアーサー伝説Ⅰ 惑星メフィウス』も思い出深いですね。そうやって、テレビゲームには、比較的早い時期から触れていたかなと。でも、中学のころに発売されたファミコンは、なぜか買ってくれなくて、高校生になってからいとこに借りて遊びました。

——ちなみに、そのときのソフトは？

野村　**『ドラゴンクエスト』です。「こんなゲームがあるんだ！」と衝撃を受けました**。それまでは、3機やられたらゲームオーバー、といったゲーム性のものが主流だったので、ストーリー性があるということに驚いて。

——確かに衝撃でしたよね。その後、そういった経験から、ゲーム業界を目指すことに？

野村　いえ、ゲーム会社に入りたいという意識はなかったです。当時は、マンガ家になりたくて、高校時代なんかは授業中にマンガを描いて、休み時間に友だちに見せていました。

——あれ、授業は……(笑)。

野村　まったく聞いていませんでした(笑)。でも、マンガ家は自分には無理だと考え、卒業後は就職のために広告系の専門学校に入りました。出版社で、広告の仕事ができればいいなと。出席日数が足りなくて、よく補習を受けていましたけれどね(苦笑)。

——(笑)。スクウェア(当時)には、どのような経緯で入社されたんですか？

野村　就職情報誌を見ていたら、求人募集をしていたんです。天野さん(※1)の絵が載っていて、目が止まりました。天野さんのことは、高校時代に美術の先生が「お前、この人の絵、好きだろうから」と、教えてくれていたんです。

——運命的じゃないですか！　そのときは、ゲームの制作者を志していたんですか？

野村　何かを"作る"仕事で、なおかつ絵が描ければと考えていました。同時に、ひとりではまだ何もできないだろうなとも思っていました。それで、出した答えがゲーム制作だったんです。ほかの選択肢は、思いつきませんでした。

新人時代に教わった いまも心に留める基本

——スクウェア(当時)には、デザイナーとして入社されたんですよね。

野村　はい。でも当時は『FFⅣ』のマスターアップ間近で、誰も新人を相手にしている暇がないようでした。「何をしたらいいですか」と聞いたら、「テスターの子とデバッグしてて」と言われ、スーツでデバッグを手伝うという(笑)。

——まさかの、スーツでデバッグ(笑)。

野村　社会人1日目だったので、一応着ていったんです(笑)。その後もデバッグを手伝ったり、研修を受けたりで、デザイナーとしての仕事が始まったのは『FFV』になってからでした。坂口さん(※2)が、「チームを振り分けるぞ」と、ホワイトボードに"FF"、"サガ"、"聖剣"の3タイトルと、スタッフの名前を書いていって。自分はそこで『FF』チームになり、グラフィック班のリーダーだった高橋哲哉さん(※3)からイロハを教えてもらいました。

——ホワイトボードでチーム分けができるくらいの規模だったんですね。ほかにも印象深いことや、影響を受けたことはありましたか？

野村　バトルを担当していた伊藤裕之さん(※4)から教わったことは、自分のゲーム作りの基本になっていますね。これがゲームに採用されたわけではないのですが、「魔法はお金で簡単に覚えられるようにしちゃえばいいんだよ」とか、「敵は全部、ボタン一発で攻撃できるようにすればいい」とか、**"既存の概念にとらわれない、そこから飛び出した発想をしてもいいんだ"**ということを教えてもらいました。

——坂口さんや北瀬さん(※5)といった、そうそうたるクリエイターの方々とも、やり取りがあったわけですよね。

野村　坂口さんは、下っ端の自分からすると、天上界の存在でした。北瀬さんは、イベントを組み上げるセクションにいて、デザイナーのチームとは直接関係はなかったのですが、よく話をしていましたね。『Ⅴ』の制作中からたびたび席に行って、いろいろなアイデアを聞いてもらっていました。北瀬さんは、小うるさく感じていたかもしれません(苦笑)。

——いまは、野村さんがその『FF』の中核にいらっしゃいます。受け継がれてきたもの、というのはあるのでしょうか。

野村　**自分の考えでは、坂口さんから『FF』を受け継いだのは、北瀬さんです**。当時からずっと見ているからこそ、そう言えます。なので、それは北瀬さんの中にあるのかもしれません。

(次ページへ続く)



スクウェア・エニックス
野村哲也氏
1991年、スクウェア(当時)にデザイナーとして入社。多くの『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターデザインを行い、『キングダム ハーツ』シリーズではディレクターを務める。

※1:天野さん……天野喜孝氏。『FF』シリーズのロゴイラストや、イメージビジュアルを手掛ける。　※2:坂口さん……坂口博信氏。『FF』シリーズの生みの親。現在はミストウォーカーの代表取締役社長。　※3:高橋哲也さん……『FFⅣ』～『FFⅥ』に携わった後、『ゼノギアス』などのディレクターに。現在はモノリスソフト取締役。　※4:伊藤裕之さん……アクティブタイムバトルを発明。多くの『FF』に携わり、『Ⅵ』、『Ⅸ』、『Ⅻ』ではディレクターを務めた。　※5:北瀬さん……北瀬佳範氏。『FFⅥ』～『Ⅷ』ディレクター。その後は多数の作品でプロデューサーを務める。

『FFV』当時の企画書が のちの起用を引き寄せる

──いま振り返って、あれがターニングポイントだったと思うのは、どの作品ですか？

野村　『FFV』が、そうだったのだと思います。

──キャラクターデザインを任された『VII』ではなく、『V』ですか。

野村　そのころの『FF』は、坂口さんがまず骨子を決めて、それに対して、みんなが企画書を持ち寄るスタイルで制作していました。そのときに出した企画書をきっかけに、坂口さんや北瀬さんに自分のことを覚えてもらった、というのがあるので。

──それは、どんな企画書だったんですか？

野村　いろいろとあったのですが、たとえば『FFV』に入れるジョブについての企画書では、犬を連れている忍者や、サイコロとカードで戦うギャンブラーといったキャラクターを、イラスト入りで提案しました。みんながPCで打った文字がメインの企画書を出していたので、インパクトのあるものにするため、文字も手書きにして、たくさん絵をつけて。広告を勉強していたことも、プラスに働いたと思います。そういう企画書を出すうちに、坂口さんや北瀬さんが、「哲(野村氏のこと)の企画書は？」と、ちょっと楽しみにしてくれるようになりました。

──マンガを披露して周囲を楽しませていた、学生時代のノリに近いものがありますね(笑)。

野村　そうかもしれません。けっきょく、そのアイデアは『V』では使われなかったんですが、『VI』になってから、シャドウとセッツァーの設定として採用されました。その際、自分の手でアレンジして世に出せたというのも大きな経験でしたし、そういった姿勢を貫いたことが、のちのちの『FFVII』での起用にも関係したのかもしれないと思っています。

──キャリアとしては、『KH』でディレクターを務めたのも、大きなトピックでしたよね。

野村　そうですね。当時、スクウェアはここまで本格的なアクションゲームを出したことがなく、自分もこのジャンルに精通しているというわけでもなかったときに作ったものでした。

──では、なぜ『KH』の企画を？

野村　『FFVII』を作っていたときに、ニンテンドウ64の『スーパーマリオ64』で、マリオが3D空間の中を自由に動き回っているのを見て、「これからの3Dのゲームの方向性はこっちなんだ」と感じていました。それで、3Dのフィールドを使った、アクションとRPGの要素を持つ作品の企画を温め続けていたんです。一方で、皆葉(※1)から、新規の作品を世界に通用するものにしたいなら、それこそマリオやディズニーのような、ワールドワイドなキャラクターが必要だという話をされ、なるほど、と思っていました。そんなとき、坂口さんと橋本さん(※2)が、ディズニーのゲームを作るという話をしているところにたまたま居合わせ、これだ、と感じて「自分がやりたいです」と手を上げたんです。アクション部分については、経験のある兼森(※3)に入ってもらいました。でも、自分はディレクターに向いていないので……。

──えっ、どうしてそう思うんですか？

野村　人のフォローをしたり、全体を見たりという、ディレクターがやるべきことより、現場の最前線で直接作っていたい性分なので。そういった部分については、できることなら誰かにやってもらいたいですね(苦笑)。

──『KH』は、それでもディレクターをやる必要があったということでしょうか。

野村　ディレクターになったのは、行きがかり上、というのもあるのですが、何より作品の内容に関する決定権があるからです。逆を言うなら、決定権を持たない限り、自分の好きには作れない、ということ。どうしても、『KH』は自分が見えている形に着地させたかったんです。

一線を降りるそのときまで ほかにないものを作りたい

──ここで、ちょっと話題を変えて、野村さんのプライベートについてお聞きしようかと。仕事以外では、何に時間を割いていますか？

野村　そうですね……洋画、邦画問わず、多種多様な映画を、たくさん観ています。話題作をチェックするのはもちろん、ホラーが好きでよく観ていて、いまは『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』、『パラノーマル・アクティビティ』といったモキュメンタリー(※4)ものを、いろいろと観ているところです。ホラー以外でも、たとえば実際にあったことを下敷きにしているとか、リアリティーを感じられるものが最近の好みですね。身近だとか、共感できる、想像できるということが大事なのかなと。

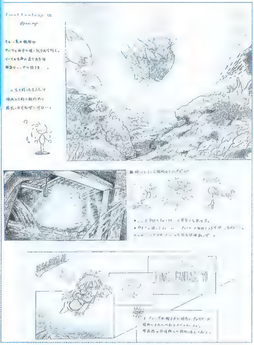
──野村さんの作品もそうですね。設定としてはファンタジーですが、誰もが経験しているような体験、感情を盛り込むことでグッと来るという。でも、ホラー好きだったとは意外です。ホラーもののゲームを遊んだりは？

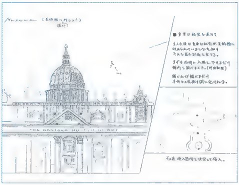
野村　最近はあまり遊んでいませんね。ホラーが題材になっているゲームは、「すごいな」と思うものはありますが、「怖っ！」と驚くようなものは少ないかもしれません。だいぶ昔の作品ですが、『トワイライトシンドローム』は怖かったです。自分は、スプラッター系はぜんぜん平気



キングダムハーツIII

←プレイステーション4とXbox Oneで発売予定のシリーズ最新作で、『KH-HD 2.5 リミックス-』とともに制作が進行中。主人公のソラが、より大胆なアクションで魅せる！





※1:皆葉……皆葉英夫氏。『FFVI』、『IX』でアートディレクターを務める。現在はCyDesignation代表取締役社長。
※2:橋本さん……橋本真司氏。多くの『KH』シリーズでプロデューサーを務める。スクウェア・エニックス・ホールディングス専務執行役員。



「何かを体験したときに高揚感をもたらすのは“驚き”」

で、理解のできない、不条理なもののほうが怖いと感じます。

――ご自分でホラーゲームを作ろうとは?

野村　いえ、興味はありますが、自分にホラーゲームの制作は求められていないので(笑)。

――うーん、残念(笑)。ホラーに関わらず、現在やこれからのゲームについて、思っていることはありますか?

野村　すごくおおまかに分けると、ハイエンドなものと、ソーシャルに代表されるライトなものがありますが、ハイエンドの作品については箱庭型のものが多くなっていますよね。作り込みがどこまでもできてしまうだけに、世界をまるごと作るには物量が膨大すぎて、箱庭型のものが増えていくのだと思います。**ハードの進化とともに、スタンドアローンの大規模なゲームを作るのは難しくなる**でしょうね。とくにRPGは、オンライン対応が前提になっていないと追いつかないなと。一方で、ソーシャルゲームは、ハイエンドなものと異なり、すぐ形にできて、トライ&エラーをくり返しながら作っていけます。作る側の環境としては、昔のゲーム制作に近く、まだまだできることはあるかなと。ただ、時代が変わり、いまは昔よりも格段に遊びが増えて、ゲーム以外の娯楽がごまんとあります。そこにゲームが割り込んでいくのは、本当にたいへんです。

――そういった状況下で、作品を投入していくにあたり、野村さんはどんなことを重視してゲームを作っているのでしょうか。

野村　**“予想外”であることです。**自分の作るもので、誰かを驚かせたい、驚いて喜んでほしい、という思いが強いのかもしれません。何かを体験したときに高揚感をもたらすのは、“驚き”だと思っています。ゲームで得られる“驚き”は、自分で体験しているがゆえに、より響くものでもあるかなと。弊社の作品は、ビジュアルの綺麗さをたびたび取り上げていただきますが、それも「こんなに綺麗にできるのか」という一種の“驚き”です。しかし、いまはハードやゲームエンジンが進化していることもあり、多くのゲームが美麗でリアルなビジュアルを実現していて、以前ほどの差はなく、そこに“予想外”を求めすぎてはいけない時代になっています。それだけに、いっそうゲームの内容にともなう“驚き”が必要です。**ほかにないものを作りたい。代わりのものがどこかにあるのなら、自分が作る意味はないと思っています。**

――多数の作品に携わり、それぞれをオンリーワンにするのには、相当な苦労がありそうです。そもそも、野村(のむら)さんが、つねにたくさんの作品を抱えているのはどうしてですか?

野村　『FFⅦ』のころだったと思うのですが、「クリエイターとして作れるゲームの数は、そんなに多くないんだ」ということに気づきました。ゲームを作るには、1本で何年もかかります。しかし、人には寿命があります。規模にもよりますが、1本2年として、「あとこれしか作れない、少ないな」と。いっぱいアイデアがあるのに、作れるかどうかわからない。でも、できる限りたくさんゲームを作りたい。結果、さまざまな肩書で、多くの作品に携わるようになりました。また、それに気づいたときから、クリエイターとして何歳までやっていけるのか、ということも考えるようになりました。年月が経てば、後進の育成に回る人も出てきますが、全員がそうなるわけではありません。誰でも、一線を降りるときがいつか来る。それがいつなんだろうと。

――若い業界だけに、定年であるとか、引退というのはまだ未知の部分があります。でも、野村さんは生涯現役だと思っていました。

野村　いえ、**クリエイターとしての寿命については、つねに頭のどこかにあります。**たとえば映画であるとか、業界が違えば事情も異なるのでしょうけれど、ゲームというのは技術の進歩がとても早い。その進化についていける柔軟さを、保ち続けなければいけません。

――ご自身は、後進の育成には回らない?

野村　作ることに注力したいので、その予定はないですね。育てるにしても、まず、並んでいるところから、みずから頭ひとつ抜きに出てくる気概がその人にないと、モノにはならないと思います。育てられる前に、自分から出てくる人には、さほど教えることもないかなと。

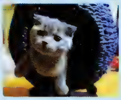
――なるほど。それでは最後に、野村(のむら)さんの今後についてお聞かせください。

野村　話せることが少なくて申し訳ないのですが、先日『KH -HD 2.5 リミックス-』の収録を終え、『KHχ(キー)』用のシナリオなど、皆さんがご存じの、自分が携わるタイトルの作業を着々と進めています。個人の仕事になりますが、最近はゲーム以外の案件なども含め、いままでであれば来なかったようなお話を、社内外からいろいろといただいています。そういった意味では、いまは、新たな縁が生まれる時期なのかもしれません。今後も、**ご用命があればお受けしますので、よろしくお願いします(笑)。**

KEYWORD 野村哲也氏が“いま”注目しているもの

●猫

野村　最近、スコティッシュフォールドを飼い始めました。猫は、もともと実家で飼っていたり、上京してからも飼っていたことがあったのですが、久々です。近所のペットショップで1匹だけ大暴れしていて、近寄ったらガラス越しに飛びかかってきたというのが出会い。抱かせてもらい、店員さんから「気がやさしくておとなしい」と説明を受けるあいだも、[illegible] 心をキャッチされそうになっている今日このごろです。



⬆ブルータビーの縞模様という、珍しい毛色。まるで、ぬいぐるみのよう。かわいい!

※3:兼森……兼森雄一氏。『KH』でバトルプランニングディレクターを担当。以降のシリーズ作にも携わる。

※4:モキュメンタリー……架空の設定をもとに、ドキュメンタリー風に演出・撮影を行う作風のこと。

ゲームユーザーの生活スタイル&嗜好を分析！

TREND WATCH

《ファミ通 トレンドウォッチ》

【調査期間】 3月3日～3月4日

エンタメやゲームの消費動向調査からゲームファンの"現在"を分析！ 今回は期待する春スタートのテレビアニメを調査。

●今回の調査モニター

eb-i(詳細は下段を参照)の20万人のモニターの中から抽出した、継続的に家庭用ゲーム機で遊んでいる10歳～49歳までの2275人(男性1550人:女性725人)に調査を実施。

◆今週の調査テーマ

ゲームユーザーが期待している春スタートのテレビアニメは？

今回は、ゲームユーザーが期待する春のテレビアニメを調査した。1位は、『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース』。テレビアニメシリーズとしては、2012年秋から2013年春の放送に続く第2弾となる。原作が絶大な人気を持ち、ゲームユーザーとの親和性も高いようだ。2位は、久々のアニメ化となる『金田一少年の事件簿R』。非ゲームユーザーランキングと比較すると、1位と2位が逆転する形となっており、僅差とはいえ、各モニター層の傾向が出ている。以下、3位、4位とシリーズものが続くが、5位にアニメ化作品としては初顔の『エスカ&ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～』がランクイン。ゲーム作品からのアニメ化であることもあり、非ゲームユーザーでは15位ながら、ゲームユーザーではTOP5入りする期待の高さとなった。

◎ゲームユーザーが期待する春アニメ BEST20

モニター数:2275人(複数回答可)

順位		タイトル	得票数		期待率	
1	(2)	ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース	508	(558)	22.3%	(8.8%)
2	(1)	金田一少年の事件簿R	465	(604)	20.4%	(9.6%)
3	(3)	ドラゴンボール改 -魔人ブウ編-	285	(312)	12.5%	(4.9%)
4	(4)	蟲師 続章	202	(275)	8.9%	(4.4%)
5	(15)	エスカ&ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～	175	(106)	7.7%	(1.7%)
5	(5)	魔法科高校の劣等生	175	(204)	7.7%	(3.2%)
7	(6)	ケロロ	174	(175)	7.6%	(2.8%)
8	(7)	ハイキュー!!	153	(159)	6.7%	(2.5%)
9	(8)	ラブライブ!第2期	133	156)	5.8%	(2.5%)
10	(9)	デート・ア・ライブII	132	(150)	5.8%	(2.4%)
11	(17)	ソウルイーターノット!	128	(97)	5.6%	(1.5%)
12	(10)	FAIRY TAIL	122	(128)	5.4%	(2.0%)
13	(21)	ブレイクブレイド	106	(95)	4.7%	(1.5%)
14	(11)	ご注文はうさぎですか？	101	(127)	4.4%	(2.0%)
15	(19)	極黒のブリュンヒルデ	100	(96)	4.4%	(1.5%)
16	(17)	シドニアの騎士	92	(97)	4.0%	(1.5%)
17	(22)	マンガ家さんとアシスタントさんと	91	(90)	4.0%	(1.4%)
18	(16)	犬神さんと猫山さん	87	(103)	3.8%	(1.6%)
19	(12)	ピンポン	86	(116)	3.8%	(1.8%)
20	(13)	彼女がフラグをおられたら	84	(111)	3.7%	(1.8%)

※ランキング内の( )は非ゲームユーザーの調査結果です。

CHECK! チェック 男性人気が顕著な『ラブライブ!』 女性は『ハイキュー!!』に期待

ゲームユーザーの春アニメへの期待度を男女別で比較すると、随所にそれぞれの傾向の差が現れた。男性の上位は、1位の『ジョジョ』を筆頭に、男女合計のランキングに近い結果となっているが、9位には、女性20位の『ラブライブ！第2期』がランクイン。一方、女性に目を向けると、3位『ハイキュー!!』、5位『金色のコルダ Blue♪Sky』が特徴的だ。それぞれ、男性ランキングでは、16位、43位と、けっして高いとは言いがたいが、女性のランキングでは、TOP5入りを果たす結果となっている。

○男性ゲームユーザーが期待する春アニメ

モニター数:1550人(複数回答可)

順位	番組名	得票数	期待率
1	ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース	415	26.8%
2	金田一少年の事件簿R	298	19.2%
3	ドラゴンボール改 -魔人ブウ編-	240	15.5%
4	魔法科高校の劣等生	137	8.8%
5	蟲師 続章	124	8.0%
6	デート・ア・ライブII	123	7.9%
7	エスカ&ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～	121	7.8%
8	ケロロ	118	7.6%
9	ラブライブ！第2期	109	7.0%
10	FAIRY TAIL	89	5.7%

○女性ゲームユーザーが期待する春アニメ

モニター数:725人(複数回答可)

順位	番組名	得票数	期待率
1	金田一少年の事件簿R	167	23.0%
2	ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース	93	12.8%
3	ハイキュー!!	81	11.2%
4	蟲師 続章	78	10.8%
5	金色のコルダ Blue♪Sky	59	8.1%
6	ケロロ	56	7.7%
7	エスカ&ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～	54	7.4%
8	ドラゴンボール改 -魔人ブウ編-	45	6.2%
9	ソウルイーターノット!	44	6.1%
10	神々の悪戯(あそび)	40	5.5%

Weekly Report

●今週の定例調査……【欲しいゲームソフト】

Q.3月16日～3月31日に発売される中でいちばん欲しいゲームソフトは？



今回の定点観測は3月下旬に発売されるソフトで欲しいタイトルをリサーチ。結果は、人気シリーズの新作となる『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』が1位に。3月20日に、プレイステーション3、Xbox 360に加え、プレイステーション4用の3ハードで発売される本作が、幅広い支持を集める結果となっている。

※集計期間:3月3日～3月4日

順位	ハード	タイトル	メーカー	票数
1	PS4 PS3 Xbox 360	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ	KONAMI	290
2	Vita PS3	戦国無双4	コーエーテクモゲームス	202
3	3DS	マリオパーティ アイランドツアー	任天堂	176
4	Vita PSP PS3	プロ野球スピリッツ2014	KONAMI	165
5	Vita PS3	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd	セガ	165

モニター数:2275人(複数回答可)

●eb-iとは？……"eb-i(enterbrain insight)"は、エンターブレインが2013年1月より週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費者動向調査。保有している全国20万モニターから週次で10000超の声を回収し、エンタメ分野の実態を分析しています。

FAMITSU COLUMN

大塚角満のゲームを読む!!

第44回
〖『モンハン』10年〗



Profile 大塚角満〔おおつか かどまん〕
週刊ファミ通副編集長兼ファミ通コンテンツ企画部編集長。編集業務の傍ら、ゲームエッセイストとしての活動も行い、ゲームのプレイ日記をまとめた『逆鱗日和』シリーズ、『折れてたまるか！』シリーズ、『熱血パズドラ部』など著書多数。

COLUMN

もう10年も経つんだなぁ

『モンスターハンター』が、この3月に、生誕10周年を迎えた。かつて『モンハン』のあらゆる事象を夢中で追いかけてプレイ日記なるものを書き、9冊にのぼる単行本を作った者として、じつに感慨深いことであった。

僕が『モンハン』に触れたきっかけは、ただの偶然……というか、タイミングのおかげが大きかったと思う。家庭用ゲーム機のオンライン黎明期に遊んでいたプレイステーション2用ソフト『みんなのGOLFオンライン』での生活が慢性化し、「そろそろ別のオンラインゲームに引っ越しますかね?」なんて仲間と話し始めたころ、いきなり発表されたのがカプコンのプレイステーション2用ソフト『モンスターハンター』だったのだ。

『モンハン』の映像を初めて見たときの衝撃たるやなかった。迫り来る巨大なモンスター、それに負けないほど雄々しいプレイヤーの武器、物語性を感じる数々のフィールド、そして"仲間と協力してモンスターを狩る"という真新しいコンセプト……。その後の10年間、日本の家庭用ゲーム業界のトレンドとして君臨する数々の要素が、初公開されたコンセプト映像にすべて収まっていたのだ。

その日以来、僕は完全に『モンハン』の虜になった。情報が更新されるたびに、「俺はランスってのを使う!」だとか「イャンクックっていうスゲぇモンスターがいるらしいぞ……」なんて『みんGOLオンライン』のロビーで話し、仲間全員で発売までのカウントダウンをして盛り上がっていた。

そして発売された初代『モンハン』は、僕たちの期待をはるかに上回る衝撃的なクオリティーを実現していた。もしもいま、初代『モンハン』を遊んでみたならいろいろな粗を感じるのだろうが、当時は見るもの触るものすべてが斬新、秀逸で、「テレビゲームって、ここまで来たんだなぁ……」と思わせずにはおかないレベルだった。日本のゲーム業界にはさまざまなターニングポイントがあるが、この『モンハン』の登場も間違いなく、あらゆる意味でゲームの歴史にくさびを打ち込む会心の出来事だったと思うのだ。

通算で7000時間を下らないほど『モンハン』を遊び込んだ中で、僕はたくさんのものをこのシリーズからもらってきた。

純粋な"ゲームの楽しさ"はもちろん、「いつか自分の名前で単行本を出したい」という夢を実現してくれたのも『モンハン』だし、自分のクリエイティブの幅を広げられたのも『モンハン』あったればこそだ。そうそう、このゲームを通じて全国のいろんな場所にも行ったっけ……。

そんなたくさんのいい思い出の中でも、特筆して「よかった!」と思えるのが"いろいろな人と出会えたこと"だ。

初期の、顔も本名も知らないネットの向こう側の友人たち。

藤岡要ディレクターや辻本良三プロデューサーを始めとする開発スタッフの皆さん。

"モンハンアスリート"と僕が名づけた、全国の舞台で活躍するトッププレイヤーたち。

そして、僕のコラムや単行本を通じて触れ合うことができた無数の人々……。

『モンハン』シリーズがこれほど巨大なコンテンツになるなんて、10年前はまったく思っていなかった。僕の中では売れる、売れないはどうでもよくて、ただただこのシリーズが好きだから記事を書き続け、それがたくさんの人に受け入れられたからこそ多くの出会いに恵まれたんだと思っている。

「本当に、いろいろなことがあった10年でしたねえ……」

都内の小さな居酒屋で藤岡ディレクターとふたりで酒を飲んでいたとき、この10年間の思い出話になった。おそらく、『モンハンポータブル』シリーズから始めた人にはまるでピンとこない「???」な話ばかりだろうが、僕と藤岡さんは当時のことを思い出して腹を抱えて笑い合った。

「うわ! ああいう処理になったのは、そんな理由があったからなんですか!!(笑)」

「もう、そんな裏話だったらいくらでもありますわ(笑)。開発がこなれてきたいまだと考えられないことですけど、当時は何もかもが手探りで、みんな必死の綱渡りをしていたんですよねえ……」

こんなおもしろい話を酒飲み話で聞ける自分をちょっとだけ誇らしく思いながら、「今度しっかりと、そのへんのことを追及させていただきます!」と宣言し、藤岡さんに思いっきり苦笑いされた。

たった10年。されど10年。

長いゲームの歴史の中ではひとつまみの期間かもしれないが、この10年が"モンハン時代"だったことは紛れもない事実だと思う。10周年の記念イヤーで、時代の寵児は何を見せてくれるのだろうか? 今後の展開に、大いに期待したいところだ。

●イラスト／荒井清和

4月3日号の注目記事





※記事内容は予告なく変更となる場合があります。

次号は 3/20(木) 発売です　特別定価 400円[税込]

※一部の地域では発売日が遅れる場合があります。

おたより・クイズ・プレゼントのあて先

〒102-8431　エンターブレイン
週刊ファミ通3月27日号○○○○係 まで

※応募方法に関わらず、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの懸賞に当選された方は、当該号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

本誌の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの正午から午後5時のあいだに、カスタマーサポート☎0570-060-555で受け付けております。
また、メールでの質問は、support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問にはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

週刊ファミ通ではライターを募集しています!

募集業務:週刊ファミ通及び関連刊行物におけるゲーム紹介や攻略記事のライター(在宅)
■待遇　経験、能力などを考慮のうえ、編集部規定により決定
■応募方法　①履歴書(写真添付、メールアドレスも明記)　②職務経歴書
③800文字程度の作文
(400字詰めの原稿用紙をご使用ください。
テーマは、"最近遊んだゲームのインプレッション")

①〜③を、上記のあて先で「ファミ通ライター募集」係までお送りください(応募書類は返却いたしません)。書類選考のうえ、選考通過者にのみ、別途面談日をご連絡いたします。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

Web [ウェブ]
ファミ通.com ゲーム・エンタメ最新情報
http://www.famitsu.com

Facebook [フェイスブック]
週刊ファミ通公式アカウント
fb.com/weeklyfamitsu

Twitter [ツイッター]
週刊ファミ通公式アカウント
@WeeklyFamitsu

ファミ通.com公式アカウント
@famitsu

週刊ファミ通編集長アカウント
@famitsu_Hayashi

EDITORIAL INFORMATION
●エディトリアル インフォメーション

新着ゲーム&雑誌・書籍スケジュール

3 13 [Thursday]

週刊ファミ通 3月27日号 発売

●ウルトラベースボールカードバトル
●おさわり探偵 なめこ大繁殖(ぐっどぷらいす)
●くまモン★ボンバー パズル de くまモン体操
●ファントムブレイカー:バトルグラウンド(ダウンロード版)
●ファントムブレイカー:バトルグラウンド(数量限定版)
●DARK SOULS II(ダークソウルII)
●DARK SOULS II(ダークソウルII) コレクターズエディション
●Gears of War: Judgment (ギアーズ オブ ウォー: ジャッジメント) (Xbox 360 プラチナコレクション)
●ギアーズ オブ ウォー トリロジー パック (Xbox 360 プラチナコレクション)
●怒首領蜂最大往生(Xbox 360 プラチナコレクション)
●Forza Horizon(フォルツァ ホライゾン) (Xbox 360 プラチナコレクション)
●DARK SOULS II(ダークソウルII)
●DARK SOULS II(ダークソウルII) コレクターズエディション

14 [Friday]

15 [Saturday]

16 [Sunday]

17 [Monday]

モンスターハンター フロンティアG ハンター装備リポート

18 [Tuesday]

19 [Wednesday]

ファミ通App NO.014 iPhone

●Jスターズ ビクトリーバーサス
●Jスターズ ビクトリーバーサス アニソンサウンドエディション
●信長の野望 Online 〜天下夢幻の章〜
●信長の野望 Online 〜天下夢幻の章〜 TREASURE BOX
●信長の野望 Online 〜天下夢幻の章〜 バーチャルパック通常版
●信長の野望 Online 〜天下夢幻の章〜 プレミアムバーチャルパック
●Jスターズ ビクトリーバーサス
●Jスターズ ビクトリーバーサス アニソンサウンドエディション

20 [Thursday]

週刊ファミ通 4月3日号 発売　DSWii 4月3日号 発売

●ヒーローバンク
●ヒーローバンク(ダウンロード版)
●マリオパーティ アイランドツアー
●マリオパーティ アイランドツアー(ダウンロード版)
●ゲームセンターCX3丁目の有野
●ゲームセンターCX3丁目の有野 限定版
●ゲームセンターCX3丁目の有野(ダウンロード版)
●戦国無双4
●戦国無双4(ダウンロード版)
●プロ野球スピリッツ2014
●プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)
●超次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション
●超次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション(限定版)
●超次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション(ダウンロード版)
●ファンタシースターオンライン2 エピソード2 デラックスパッケージ
●プロ野球スピリッツ2014
●プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)
●越えざるは紅い花 〜大河は未来を紡ぐ〜
●越えざるは紅い花 〜大河は未来を紡ぐ〜 (ダウンロード版)
●那由多の軌跡(PSP the Best)
●メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
●メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (ダウンロード版)
●モット! ソニコミ
●モット! ソニコミ(限定版)
●モット! ソニコミ(ダウンロード版)
●戦国無双4
●戦国無双4 アニメBOX
●戦国無双4(ダウンロード版)
●戦国無双4 TREASURE BOX
●プロ野球スピリッツ2014
●プロ野球スピリッツ2014(ダウンロード版)
●メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
●メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (ダウンロード版)
●アサシン クリード コナー・サーガ
●メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
●メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ (ダウンロード版)
●Zoo Tycoon(ズータイクーン)

21 [Friday]

22 [Saturday]

●ニンテンドー3DS　●ニンテンドーDS　●プレイステーション Vita　●プレイステーション・ポータブル
●Wii U　●Wii　●プレイステーション4　●プレイステーション3　●Xbox 360

※ゲーム、雑誌、書籍のスケジュールは変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

■発行人:青柳昌行　■編集人:坂本武郎　■編集長:林克彦　■副編集長:藤野豊、秋山誠、堤俊浩、河合里枝、大塚英行/佐治良哉/小澤繁夫/豊田恵吾　■デスク:佐藤栄一、菊池祐一、池田信一、今賞生、三代川正、藤野昇平、千葉久子/山口貴士　■編集スタッフ:首藤和仁、後藤聡子、岡田秀穂、島本愛子、北口晋吾、川島圭太、高橋恵子、八百木勲、本田崇彰、石橋宏資、伊藤昭太、小野泉、黒谷慶太、野口美千生、伊藤良介、岸本進之助、川島綾乃/海老原玲緒奈、吉田孝広/武藤洋平、豊泉宏幸、渡邊忍、杉原貴宏、阿部浩士、秋山健一/目黒輔、水永満/笠井正彦、須藤崇、古屋陽一、稲葉智秋、實重厚、藤田知沙、岩田侑磨、小島彬、野島賢一郎、小宮慎平/斉藤有紀、斎藤比香里、原真利子/間々田武、岩見勝人、小林寿幸、岸本克樹、新本浩一郎、加藤政樹/谷塚真一、松尾勇気、石川満、坂本隼、佐藤裕介、松田拓郎/小山太輔　■制作スタッフ:川端康雄、新矢由美子、岩井国夫、山本和幸、石田治/鎌田準次、山田康幸、村田順一、川辺宏二、石川明子、松岡大右、日花隆、稲葉和恵、内田康寛、斉藤和枝/吉田潤、宮本泰秀、髙村純一、井上圭司　■編集総務:原正典、渡辺千恵子　■広報:市川みのり、横瀬みちる、曲淵優子　■ライツ:高山昌子　■フォトグラフ:スタジオT　■進行:川合昇、藤田昇、釜下豪紀　■編集協力:福田有宵、榛葉志乃武、鈴木貴義、内沢裕一、G.B.、東京テキスト、齋藤猛、堤敦史、芦田晋、近藤圭悟、奥村真弓、松崎マーク、ターニング・ポインツ、植地毅、森田元、平松誠史、太田浩司、黒田知道、池澤雄一、本間春香、佐藤稔、エンターバンク、長谷部善之、山岡広樹、篠原元貴、山本勉、飯原政司、雨宮光宏、丸谷健太、屋城敦、田井成樹、菊池紘平、吉村直樹、鳥居司、みちよ・パティロ　■制作協力:山田由香里、アライブ、佐藤大輔、山内大助、水川遼哉、馬場美保、溝江由紀子、本山由樹子、安田デザイン制作所、ワン オア エイト、西村由美、スタジオ ディースリー、鐘田研次、谷口貴司、アイダックデザイン、泉隆則、クリエイティブレイ、ムラスタジオ、Wonder　■広告:水本九州男、原川朗広、幸宏樹、梅山達夫、小林瑠美、樋口尚子、森田香、坂本美香、小松恭子、金川奈津子、青木宏行、山田慶紀　■PP部:伊勢哲也、安部寿一、田中翔一朗、松村英彦、古谷知恵、畠威宏　■カスタムブランド:酒井慶太、嵯峨寛子、永山順一、中村了　■雑誌営業:高津利浩、堂前秀隆、福島慶総、片岡秀行　■セールスプランニング部:酒井朋喜、与那覇学、廣原洋祐　■業務部:三浦真木　■マーケティング:柴田一樹、上床光信、岩井直樹、藤池隆司、横山知史、小林利治　■海外マーケティング:リッキー谷本　■編集委員:酒井慶太、相沢浩仁　■編集主幹:浜村弘一

※画面は開発中のものです。


NINTENDO 3DS
Nintendo
マリオパーティ
アイランドツアー
TM
7種類のボードマップ！80種類の新作ミニゲーム！
3.20
[木]
発売
パッケージ版/
ダウンロード版
希望小売価格
4,571
円（税別）
©2013-2014 Nintendo
CERO
A
全年齢対象

WEEKLY ファミ通 No.1319 特別定価420円 本体400円

平成26年3月13日発行・発売（毎週1回木曜日発行・発売）第三種郵便物承認
発行：株式会社KADOKAWA　発行人：青柳昌行　編集人：坂本武郎
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3　☎03-3238-8521（営業）
企画・編集：エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　☎0570-060-555（ナビダイヤル）



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷

雑誌21884-3/27
4910218840342
00400
KADOKAWA enterbrain

週刊ファミ通 2014 3/27
待望の新作、間もなく！『MGSV グラウンド・ゼロズ』特集
enterbrain

DARK SOULS II

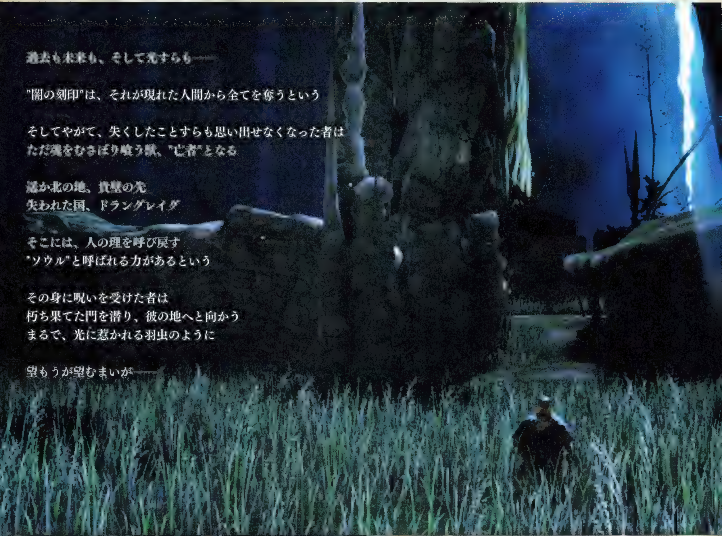
ダークソウルⅡ



週刊ファミ通2014年3月27日号 特別付録

INTRODUCTION

イントロダクション



過去も未来も、そして光すらも――

"闇の刻印"は、それが現れた人間から全てを奪うという

そしてやがて、失くしたことすらも思い出せなくなった者は
ただ魂をむさぼり喰う獣、"亡者"となる

遥か北の地、貴壁の先
失われた国、ドラングレイグ

そこには、人の理を呼び戻す
"ソウル"と呼ばれる力があるという

その身に呪いを受けた者は
朽ち果てた門を潜り、彼の地へと向かう
まるで、光に惹かれる羽虫のように

望もうが望むまいが――

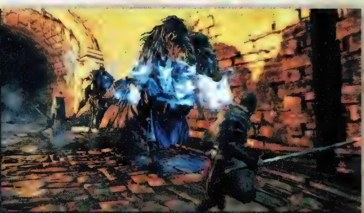




新たな巡礼の地
絶望という名の



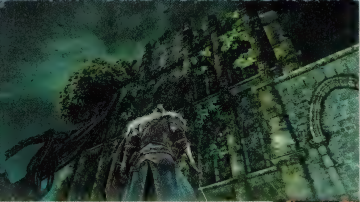
「呪いをまとう方、苦難を求めなさい」





見たものすべてが経験となる 究極のダークファンタジーRPG

美しいビジュアルで再現されたダークファンタジーの世界を、自分の知恵と力を駆使して踏破するアクションRPG『DARK SOULS II（ダークソウルII）』が発売された。全世界で販売累計260万本を超え、幾多の賞を受けた前作に続く話題作だ。自作の主人公を操作しながら、ファンタジー映画の世界に飛び込んだような感覚で、ドラングレイグの地を巡っていく。苦難を克服した先の喜びを、ぜひ体験しよう！



ドラングレイグ 希望が再び……。



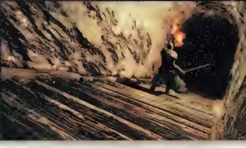
混沌の世界を踏破



プレイヤーの目的は、多くの個性的なエリアからなるドラングレイグの地を探索し、みずからにかかった呪いを解くことだ。各エリアは特殊な場所以外、すべてつながっているので、歩いて行くことができる。しかし、複雑な地形やトラップ、亡者やモンスターなどが行く手を阻んでいるため、先に進むためには、かなりの注意深さが必要となるだろう。

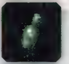






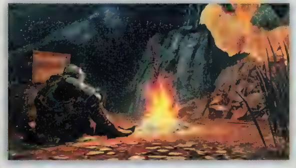
休息ポイントの篝火を探せ

旅の途中では、各地の"篝火"を探して休息を。篝火は体力や回復アイテムの"エスト瓶"の全回復、転送(篝火間のワープ)など、多彩な機能を有する場所。死亡時の再開地点が、最後に休息した篝火となるため、重要な拠点にもなる。





エスト瓶



「お前さんは、亡者になるのさ。」



ソウルとは……

タイトル名にも含まれていることからもわかる通り、ソウルは、本作の世界では非常に重要な要素。敵を倒したり遺体などから入手できるもので、プレイヤーのレベルアップや商人からのアイテム購入、武器や防具の強化など、さまざまなことに使用される。この世界における、唯一の統一通貨のようなものなのだ。



CHECK

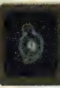
自分の知恵と力で道を切り拓いていく

CGやハードの技術の発展とともに、ゲームで表現できるグラフィックも大きく向上してきた。本作は、その技術を活かして制作された作品である。プレイヤーの眼前には、風が吹き、草が揺れ、影までもリアルに再現されたフィールドが存在している。横の広がりだけでなく、立体的で複雑な構成となっているマップも魅力的である。プレイヤーは、この世界を自由に探索可能。自由であることは、じつはたいへんなことだ。敵と遭遇したら倒しかたを研究し、アイテムを入手したら内容を調べ、マップの構造や進路、さらに自分のステータスの割り振り、武器のチョイス、強化に至るまで決める必要がある。道程はかなりきびしいが、そのぶん、得られる喜びも大きい。物語の主人公は、“あなた”なのだから。

生者と亡者

本作の特徴として、“生者”と“亡者”の関係がある。プレイヤーは通常は生者であるが、死亡すると亡者になってしまう。最大HPが減少する亡者での冒険は困難が多い。また、亡者ではほかのプレイヤーを召喚しての協力プレイ(13ページ参照)ができないなど、デメリットが多い。





アイテムの“人の像”を使用することで、亡者から生者に復活できる。使用するとなくなってしまうので、探し出して確実に収集していこう。

ルール 1 死亡すると亡者になる



死亡すると亡者になってしまい、体力の最大値も減ってしまう。また、亡者のままで死亡を重ねると、体力がさらに減少していくのだ。見た目も段階を追って変化していく。死ぬたびに体が痩せ細り、亡者そのものに近づいていく。

ルール 2 死亡するとソウル(通貨)を落とす



死亡した場合は、死亡した場所に血痕を落としてしまう。この中には、そのとき所持していたすべての“ソウル”が含まれている。回収すれば取り戻せるが、回収前に死亡すると上書きされて、前のソウルが消滅してしまうことに。

自分で作成したキャラクターがこの世界の主人公になる!



1 素性・おくりもの

素性は初期のステータスや装備、おくりものは追加で持ち込むアイテムの選択をする。

2 体

性別、体格、体質の3項目を設定。パーツを選びキャラクターの体の形を決める。

3 顔

顔のイメージを決める。髪、眉、タトゥー、髭(男性)の選択や色などを設定できる。

4 詳細設定

おもに顔に関する項目を、微調整する。顔の項目にはない、目、鼻、口もここで調整。

本作の主人公は、プレイヤー自身。ゲーム画面の中に存在する主人公キャラクターは、そのまま自分の分身となり、長い付き合いになるので、容姿を慎重に決めると、本作をより楽しめるようになる。キャラクター作成が苦手な人は、体の外見や髪型など、簡単なパーツ選びを行うだけでもいいので、考えてみよう。



キャラクター作成のポイント

詳細設定では、年齢や性のイメージを決めることで、顔のグラフィックを変化させられる。その後で微調整をすると、自分の理想に近づけやすい。また、スライダーで調整可能だが、同時に、ほかの項目に影響が出ることが多いので、変化を見つつ、徐々に調整するべし。





さまざまなバリエーションを生み出せ





CHECK

自分だけにしかできない ロールプレイのために

自分自身の判断でさまざまな苦難を乗り越え、ドラングレイグの世界を探索していく本作。その道程のひとつひとつが自分で綴っていく物語となり、あらゆる行動がロールプレイとなっていくのだ。本作では、操作するキャラクターを自分で作成できる。姿は、自分自身でも、ほかの誰かであってもかまわないが、世界でたったひとつの物語の主人公なのだから、よく考えたほうがいい。まずは、イメージすることが大切。キャラクター作成時には、同時に初期のステータスや装備が決まる"素性"も決めることになるが、その際にも、自分がどんなスタイルでプレイしたいのかを考える必要が出てくる。槌や大剣を振り回す筋力タイプか、スピードを活かした技量タイプ、または魔法中心にするか、力があるならどんな容姿か、魔法使いはどんな姿がいいのか……。考えかたは自由だが、その人物の物語を作るのが自分自身だということが、何よりも重要である。

【 レベルアップ 】

主人公のレベルアップは、旅の拠点マデューラにいる緑衣の巡礼に話しかけて行う。敵を倒すなどして入手したソウルを、ステータスの各項目に自分で振り分けていくことになるのだ。ひとつのステータスの項目を上げるごとに、レベルがひとつアップ。同時に、必要なソウルも増えていく。振り分け項目は、生命力、持久力、体力、記憶力、筋力、技量、適応力、理力、信仰の全9種類となっている。

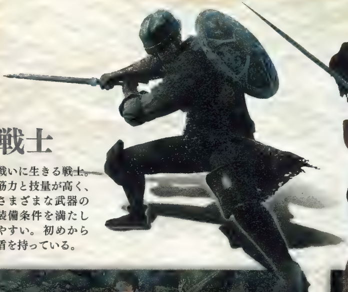


9つの項目を自分でカスタマイズ



素性

旅立ちの姿を8つの素性から





戦士

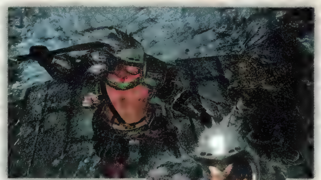
戦いに生きる戦士。筋力と技量が高く、さまざまな武器の装備条件を満たしやすい。初めから盾を持っている。

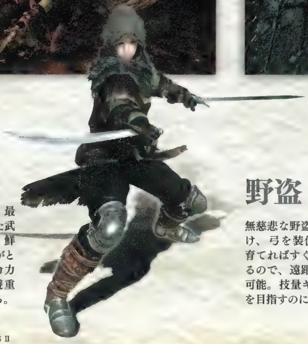
騎士

旅の騎士。生命力や持久力が高く、打たれ強い。盾がないため、序盤は立ち回りに注意。適応力も高く、状態異常の耐性が高い。











剣士

技を磨いた剣士。最初から、強化された武器を両手に持ち、鮮やかに戦う。技量がとても高いが、生命力が低いので、回避重視のスタイルとなる。

野盗

無慈悲な野盗。技量に長け、弓を装備している。育てればすぐに弓を扱えるので、遠距離でも対応可能。技量キャラクターを目指すのに適している。

選択する

キャラクターの作成と同時に選択する素性は、この8種類。自分のプレイスタイルや、のちに行えるレベルアップも考慮して選ぶのだ。





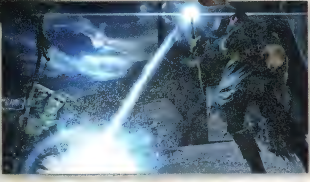
聖職者

巡礼の聖職者。高い信仰による奇跡で道を切り拓く。回復の奇跡を修得済みなので、倒されることなく、しぶとく探索を続けられる。

魔術師

知に長けた魔術師。高い理力と記憶力で魔術を操ることができる。“ソウルの矢”を修得していて、遠距離での戦いを得意とする。













探索者

各地を巡る探索者。秀でた力はないものの、アイテムを初めからたくさん持っている。活用することで、序盤はかなり有利に戦えるだろう。

持たざるもの

素性の知れぬ裸の人。何も持たずに戦う。この体こそが生の証。初期レベルが1なので、自分の好きなように成長させられる。

BATTLE

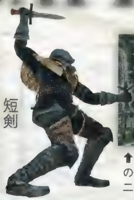
戦闘スタイル

スリリングな剣戟バトル

剣と盾を使った駆け引きが重要となる剣戟バトル、そして魔法などを駆使した戦いが楽しめるのも本作の見どころ。簡単操作で多彩なアクションがくり出せるうえ、種類も豊富。武器は、左右に最大3つずつ携帯できる。

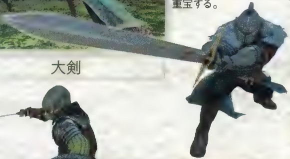
すべての武器の豊富な武器種で

短剣




⬆攻撃力が低く、リーチも短いが、致命の一撃で大ダメージを与えることができる。二刀流にすると、素早い連続攻撃が可能。

大剣

⬅攻撃時の隙がやや大きくなるが、高い攻撃力と長いリーチを誇る。複数の敵と対峙するときに重宝する。

特大剣




⬅攻撃力が高くリーチも優れているが、その反面、攻撃時のスタミナ消費と隙が大きい。

曲剣




➡性能は直剣と同等だが、流れるような攻撃モーションが特徴。

両刃剣

NEW




⬆本作から登場する武器種。両手持ちにすることで、回転しながらの連続攻撃が可能。

刺剣



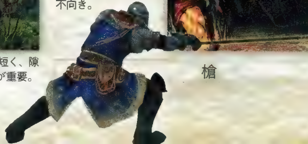

⬆素早い繰り出しで、正面に向かって踏み込む刺突攻撃が可能な武器。

斧




⬆攻撃力は高いがリーチが短く、隙も大きい。必中させることが重要。

槍

➡盾を構えながらの攻撃が可能。リーチも長いが、一方で複数の敵との広範囲な対峙には不向き。

モーションを一新 戦闘が楽しめる

直剣



➡平均的な性能で非常に使いやすく、すべてのプレイスタイルでも活用できる武器。

槌



⬅攻撃モーションが緩やかで隙もあるが、強力な打撃性攻撃を与えられる。

爪



➡重量が軽く、素早い攻撃が可能。リーチが短いため、接近して戦うことになる。

鞭



⬅攻撃を弾かれにくく、リーチの長い攻撃が可能。ただし、致命の一撃が不可となる。

弓



⬆遠距離からの攻撃が可能。ロックオン以外にも精密射撃でヘッドショットも狙える。

杖



⬆スペル(魔法)の使用に必要な触媒。使用するスペルの種類によって、杖のほかに聖鈴と呪術の火がある。

CHECK

自分で選ぶ武器が最強 駆け引きも重要な要素!

緊張感溢れる戦いが存分に味わえる本作。豊富な武器種があり、好きなものが選べる。よくありがちな、"終盤に登場する武器が最強"というものではないので、安心して使い込んだり、強化が行える。また、盾の存在も見逃せないところ。本作では盾と剣を使った攻防が重要。攻撃を盾で受け止め、あるいは弾いてから、剣で斬りつけるという戦いかたが基本となるからだ。攻撃ではスタミナを消費するので、剣を振り回しているだけでは苦戦する。体力配分も必要など、現実的である。古の西洋の戦闘では当たり前の戦いかたであり、映画などでもおなじみだが、その緊張感溢れる戦いが、本作では、手軽に楽しむことができるのだ。

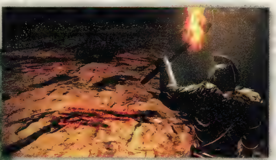


⬆武器の二刀流が再現可能。盾を持たない攻撃特化の専用アクションが加わった。

攻略の助けとなるオンライン要素



シングルプレイがさらに豊かになる



本作は、ひとりで冒険を楽しむスタイルが基本。だが、ネットワークに接続した状態だと、他プレイヤーが発信するさまざまな情報が、あらゆる現象となって表現されるのだ。その内容を紹介しよう。

「救いは、……必要ではありませんか。」



幻影

同じ場所で同時に遊んでいるほかのプレイヤーの姿が、幻影となって現れる。幻影に触れることはできず、直接コミュニケーションを取ったり、干渉することはできない。だが、眺めているだけで、その幻影から思わぬヒントが得られることも……!?



血痕

ほかのプレイヤーが死亡した際の血痕が、自分の世界のフィールドに表示される。血痕が多い場所は、それだけで危険だとわかるだろう。また、血痕を調べることで、死亡する瞬間の行動が幻影として再現される。死亡原因を探れば危機回避に役立てられる。



メッセージ

ほかのプレイヤーが残した短文のヒントや独り言、そして嘘などのメッセージが血文字となって地面に表示され、それを読むことができる。逆に、自分がメッセージを残すことも可能。メッセージの評価もでき、評価された人の体力が全回復する。

CHECK

シングルプレイの中に他者が“ゆるく関わってくる”という世界

本作のオンラインは、シングルプレイの世界を壊すことのない、自然なつながりが特徴。この世界に溶け込むように存在しているのだ。マルチプレイは、わずらわしい手順も不要で簡単に利用でき、オンラインゲーム初心者も気兼ねなく遊べる。



←目前に、ほかのプレイヤーが出した召喚サインが見える。

調べるだけで召喚可能

マルチプレイ

召喚

協力者となるプレイヤーを召喚し、ともに戦うことが可能。ひとりでは攻略できないシチュエーションでも、力を合わせて攻略できる。



他プレイヤーと協力して戦う



地面に表示された他者の召喚サインを調べることで、協力者を召喚できる。“白いサインろう石”は、召喚サインを書く道具だ。



“小さい白いサインろう石”は、霊体の召喚時間が通常より短くなる小型のサインが書ける。状況によって使い分けができるというわけだ。

ルール 3 ほかのプレイヤーを召喚できるのは生者だけ

亡者状態ではほかのプレイヤーの召喚サインが表示されず、ほかのプレイヤーを呼び出すことができない。

ルール 4 召喚サインは誰でもいつでも自由に出せる

ほかのプレイヤーの手助けをする召喚サインは、生者と亡者、どちらの状態でも自由に書くことが可能。

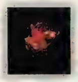
侵入

オンラインプレイ時には、敵対プレイも発生。プレイ中に突然、他者がランダムに侵入してくる緊張感が味わえる。



他プレイヤーが敵となって出現





“ひび割れた赤い瞳のオーブ”は、他プレイヤーの世界に侵入する際に使う消費アイテム。自分が侵入する側になりたいときに使用する。

最大4人同時に戦うシチュエーションも発生!

侵入者に対しては、味方となるプレイヤーを召喚して迎撃することが有効な手段となる。味方は最大2体まで召喚できるので、自分も含め、最大4人で戦う場面も起こり得るのだ。



ROLE PLAY

ロールプレイ要素

誓約

ゲームクリアーの目的とは別に、個別の目的を帯びた"誓約"を結べることがある。誓約は複数の種類が存在し、いつでも破棄や再契約が可能。見つけたら試してみよう。



青教

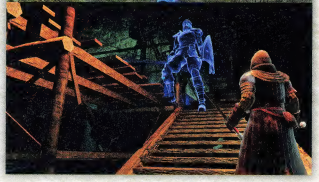
闇霊(他プレイヤー)が侵入してきたときに、"青の守護者"の誓約者が自動で召喚され、侵入者を迎撃してくれる。



青の守護者

闇霊や罪人を倒すことを目的とする誓約。青教の誓約者の世界に侵入者が出現すると、助っ人として自動召喚される。





血の同胞

他世界に侵入し、その世界のプレイヤーを倒すことを目的とする闇の誓約。目的を果たすたびに罪も溜まっていく。



太陽の後継

召喚され、救援することが目的。通常は白色の召喚サインと霊体の色が、金色になる。登場時のポーズも派手なものに。



鐘守

世界のどこかにある鐘楼を守る地域限定の誓約。鐘楼のあるエリアに侵入した者を撃退していくのが目的となる。



NPC

物語を彩る人物たち

さまざまなキャラクターたちとの出会いは何を導くのか……？

ドラングレイグの旅を進めると、さまざまなキャラクターと出会えるだろう。助けとなる者だけではなく、敵となる者も存在するようだ。



◆緑衣の巡礼

緑衣を身に着けた謎の女性。北の端マデューラの篝火のそばにたたずんでいて、プレイヤーを導く。





◆三人の老婆たちと家政婦ミリベス

ドラングレイグを訪れたプレイヤーに静かに語りかける3人の老婆。プレイヤーに告げられたこととは……。







◆青の騎士ガラインドーク

私利私欲がなく、ただ規律と鍛錬を通じて自己を高めることを目指す、求道者然とした騎士。





◆行商メレンティラ

数少ないドラングレイグの民の生き残りだが、正気を失いかけているようだ。住む場所を失くし、家財のすべてを背負ったまま徘徊している。





◆防具屋マフミュラン

西国ヴォルゲンから来た、商売がうまくいかずに落ち込んでいる商人。諸国を放浪した挙げ句、この地へと流れ着いた。





◆鍛冶屋レニガッツ

呪われた不死の鍛冶屋。身体はすでに死んでいるが、鍛冶と娘についての記憶だけは消えていない。





◆ミラのルカティエル

騎士の国として知られる東国ミラの生まれ。恵まれない身分に生まれながらも、戦場で武勲を立て騎士として認められるが、その身に呪いの印が現れてしまう。

COLUMN

コラム

『DARK SOULS II』に寄せて

絶望を楽しむことができれば、心のベスト1になるゲームかもしれない

前作『DARK SOULS』において僕は、中盤の山場のボス“竜狩りオーンスタイン”と“処刑者スモウ”のコンビに大惨敗を喫し、本気の“心の骨折”を起こしかけたことがある。積み上げた敗北数は、じつに120回以上。悔しいどころか、腹を抱えて爆笑してしまうほどの惨敗劇で、一時は本気で“ゲームのボスに120連敗を喫した男”としてギネスに申請しようと思ったほどである。でも、オーンスタイン＆スモウはこのゲームにおける壁のひとつにすぎず、そのほかあらゆる場面で僕は、似たような絶望感を味わうことになる。本当にこのシリーズは、プレイヤーに容赦がないのだ。

それでも僕は一度も、『DARK SOULS』をやめようとは思わなかった。それどころか、負けが込むほどに惹かれていき、「つぎはどうやって俺を絶望させてくれるんだ!?」という前のめりな気持ちにすらなっていた。え？ オマエがマゾだから？ うん、それもあるかもな。でもそんなひと言で片づけてしまえるほど、このゲームの本質は浅くないのだ。

断言する。『DARK SOULS』は近年遊んだものの中では、間違いなくベスト3に入るほど“ゲーム機の電源を入れるのが楽しみになったゲーム”だ。むせ返るほどの世界観、美しい映像、歯がゆい操作感、プレイヤーに不利なバランス、そして、つねにつきまとう死の恐怖。俺はここを越えられるのか？ そしてこの先には何があるんだ!? そんなことを思わせるゲームが、いまの世に何本あることか。

え？ じゃあ新作の『DARK SOULS II』はどうなるの、ですって？ そんなの決まってる。『DARK SOULS』を超えるのさ。さらなる恐怖に酔いしれたくて、僕は篝火の前でずっと待っているんだから。

『DARK SOULS II』を手にするすべてのプレイヤーの方々。いっしょに、“絶望を、楽しもう”。

Text by 大塚角満（週刊ファミ通編集部副編集長）



PROFILE
● 前作『DARK SOULS』の奮闘をまとめた『折れてたまるか!』ほか、ゲームのプレイ日記をまとめた著書を多数出版中。

※本冊子は、2014年2月上旬に店頭配布された冊子を週刊ファミ通2014年3月27日号(2014年3月13日発売)の特別付録用に改訂したものです。
※掲載している情報は2014年3月13日現在のものです。

PRODUCTS（製品情報）

タイトル：DARK SOULS II（ダークソウルII）
対応機種：プレイステーション3、Xbox 360、PC
ジャンル：アクションRPG
プレイヤー人数：1人（オンライン時最大4人）
発売日：3月13日発売
※PC版は2014年3月発売予定
価格：各7429円［税抜］（各7800円［税込］）
CERO：17歳以上対象



プレイステーション3版



Xbox 360版




scanned & edited
by kitsunebi